

# Commodore Világ

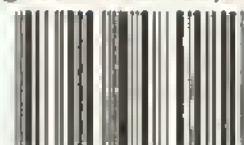
C64 • AMIGA • PC • Plus/4

**C-64 MIX  
FL. SIMULATOR 4.  
ULTIMA SOROZAT**

**SPACE HULK**

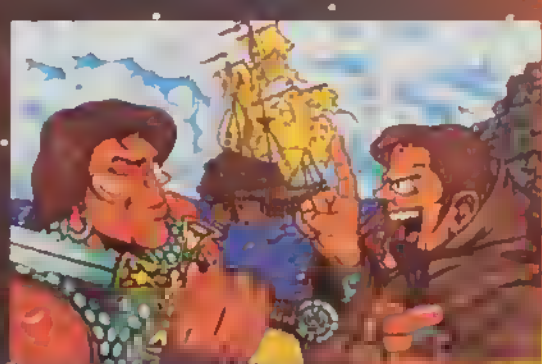
**SIM CITY  
CITY 2000  
FARM**

Nr. 48.  
VI. évfolyam • 1994/9.  
ISSN 0866-0808  
Lap és Könyvkiadó Kft.  
**COM-WARE**  
©1994 • Ára: 139,-Ft



9 770866 080010

**JAJ A SOFTWARE  
KALÓZOKNAK!  
(Aktuális cikksorozat!)**



# A Gálya



Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

A Gálya c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.B.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.

szaküzletben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

## PC-s játékok 2. VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomról:

Felhasználói információk (Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CO-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírussok)

Tippek és trükkök PC játékokhoz (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

Sierra kalandok (Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)

RPG leírások (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

Tökök-Mákos (3D Action, ezen belül DOOM stb., 30 Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

Stratégiai játékok (Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

Autószimulátorok (Kivülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vettel)

JÁTÉKLEXIKON (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)





## Commodore Világ VI.évfolyam, 1994/9.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelős szerkesztő: CoVboy

Szerző: O.A.N.E. avagy a vérbeli  
software kalóz / Kefrens demo,  
(Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Belső grafika: Möller Mihály

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhasználó rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)

PC felhasználó rovat: Werner Zsolt (DADA)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HáPi)

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Hátvágner Attila (HATI)

Násfay Zoltán (NAFA)

Paksi Gábor (Ggab)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI.Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft. (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

**Bankcím:** Ide ne írj levelet — arra ott van  
a postai címl! Ezt csak akkor kell hasz-  
nálnod, ha postahivatalban kérsz röszka-  
szin csekket, és ezen adod fel a hirdetés  
díját, rendelsz újságot, Ekvönyvet vagy  
egyéb papírust. Ez esetben azt a címet  
kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" ro-  
vatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30.,  
1117. (A csekk középső szelvényének  
háttoldalára ilyenkor mindig írjátok rá:  
Com-Ware Kft., MNB 218-  
98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt  
miro adtad fel). Természetesen célsze-  
rűbb az újságból kivágható sárga csekket  
használni!

**Térjeszt:** Az NHRT (Nemzeti Hírlapko-  
reskedelmi Rt.), a HCRKER Rt., és a regi-  
onális részvényszerzőságek az ország  
egész területén megtalálható hírlapárusi-  
tő szakszövetkezetben és pavilonokban, vala-  
mint:

ACDMP Kft., (címelek ld.hátul)

SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.  
XI.Etele u.68.

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.  
Liszt Ferenc tér 9.

Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi  
Béla út 8. I/3.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,  
Szt.Bertalan u.2.

CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.  
QUEEN Computer Shop, Debrecen,  
Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,  
Vörösmarty u.14/A.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-  
nyi u.41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Oéi-Zala  
Arúház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 49. száma az október 17-én  
kezdődő héten jelenik meg

# Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyereimények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
Jaj a software kalóznak!	2
Játék a tisztességgel?	3
C64 MIX (C64)	4
Ace 2.	4
Titanic Blinky	4
Conquestador	5
F1 Manager 2.	5
Friday the 13th	5
Invest	6
Neverending Story II.	6
Nobby the Aardvark	6
Rick Dangerous 2.	7
Sidewalk	7
Spitfire 40.	7
Ultima VI. térképek (C64, Amiga, PC)	8
SIM CITY (64, Amiga, PC)	11
SIM CITY 2000 (PC)	12
SIM FARM (PC)	16
Hirdetések	19
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	22
Space Hulk (Amiga, PC)	24
FLIGHT SIMULATOR 4.0 - 1.rész (PC)	25
Tökösmákos	29
Cannon Fodder (Amiga, PC)	29
Sango Fighter (Amiga, PC)	30
Syndicate (Amiga)	30
Lands of Lore (PC)	30
Plus/4 sarok	31
Mindenféle, NEWS	31
Bard's Tale III. tippek	31
C64 felhasználói rovat	32
Text Oefmer V2.0	32
Zoneripp #sok	32
Sideborder Scroll	32
Amiga (felhasználói rovat)	34
Süketelés	34
OirectoryOpus	34
Levelezés	35
PC (felhasználói rovat)	36
Az AWE-32	36
Az igazi ELITE.com	36
A FIRE rutinokról	37
Az X-Mode	38
Az Assembly'94-ről	39
SPCH toborzó	40

Előfizetők közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Démi Zsolt, Bp.XVII. (Nr.940020481)  
Dudás Tamás, Bp.XI. (Nr.94011036)  
Hársfalvi Levente, Dombóvár (Nr.940011145)

Kovács Zoltán, Budaörs (Nr.940010191)  
Szabó Imre, Sopron (Nr.940010847)

Nyereiményeiket postal úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Ez most kivételesen egy rövidebb beve-  
zető lesz, majd ezt követi két hosszabb  
lélegzetű téma, ami most nem véletle-  
nül jutott az eszünkbe, hanem aktuáli-  
tásánál fogva ide kívánczított, kiebru-  
dalva a NEWS-t. Ez a nyári szabadság  
dolog valahogy nem volt elég össze-  
hangolt, július közepétől a nyomda volt  
zárva majdnem 1 hónapig, amikor meg  
ők jöttek vissza, mi mentünk el  
augusztus végéig. Ez volt tehát az oka  
annak, hogy azok, akik a nyár második  
felében fel akartak bennünket keresni  
(sokan jelezték levélben ilyen irányú  
szándékukat), azok fennakadtak egy  
lelakatolt rácson (azóta már meg is  
sütöttük őket — CoVboy).

CoVboy is csak most került elő, amikor  
ezeket a sorokat írjuk, és miután meg-

tudta, hogy már többszörösen túl va-  
gyunk a hivatalos lapzártán, a szem-  
közt **Egger** sörözőben kötött ki, hogy  
báratát — mert mégiscsak hogy néz ki  
egy CoV Covhoy Posta nélkül — egy  
korshow sörbe fojtja. Távozás előtt  
még a szatyrába pottyantott egy nagy  
kőteg levelet... Vajon meddig vihette?

Ami a tartalmi dolgokat illeti, köszönjük  
azt a sok ötletet, véleményt, melyet a  
nyár folyamán küldtetek. Ezekből az  
tűnt ki, hogy egy íci-picit nagyobb fi-  
gyelmet kellene fordítanunk a stratégiai  
és szimulációs játékoknak. Többen cini-  
kusan meg is jegyezték: "A CoV lassan  
AD&D Világ lesz!" Hááát? Mindeneset-  
re bíznunk benne, hogy most sem fogtok  
csalódni! Lehet lapozni...

Fekete Gy. Attila

**Pradur, Mycand**

# C-64 m iX

## ACE 2.

Ez a program egy repülőgépszimulátor, amit a **CASCADE GAMES LTD.** adott ki 1987-ben.

Betöltés után egy menübe jutunk, itt beállíthatjuk a következőket:

### 0. START GAME

1. A játékosok számát állíthatjuk be vele. 1 játékos esetén a "számítógép" ellen kell játszani.

### 2. A háború típusa.

a) Csak a két gép vadászik egymásra.  
b) Ha az ellenséges repülőgépet leszedjük, akkor megsemmisíthetjük a hajót/bázist.

3. A számítógép skill leveljét állíthatjuk be. Kezdeknek csúszni az 1-es választani.

4. Le lehessen-e zuhanni.

5. Életek száma.

6. Hány találat szükséges a repcsi robbanásához.

(Megjegyeznénk, hogy láttunk olyan verziót is, ahol a főmenü hiányzott.)

Ha ezzel megvagyunk, akkor talán el is kezdhetjük a játékot.

Ha az a) típusú háborút választottuk, akkor tűzgomb megnyomására már indul is a játék.

b) esetben választhatunk felszállás (TAKE OFF) vagy a repülő feltegyverzése között (ARM AIRCRAFT).

Felfegyverzésnél választhatunk 3 típusú rakétából.

1. **HEAT-SEEKING:** Levegő-levegő rakéta, rövid hatótávolság: 8 mérföld.

2. **RADAR-GUIDED:** Levegő-levegő rakéta. Hatótávolság 25 mérföld.

3. **AIR-GROUND/SHIP:** Levegő-föld rakéta.

Kioldás 2000 láb alatt, és 500 csomónál lassabban repülünk.

4. Minden gép alapfelszerelésébe tartozik a **gépágyú** (hatótávolság 1 mérföld), valamint rakétaelhárító (**CHAFF/FLARES**)

### Kezelőbillentyűk

1. gép (valószínűleg egy F-14-es): JOY 1.

'F': Tölterő növelése.

'S': Tölterő csökkentése.

'X': Térkép (fekete négyzet az 1-es gépet jelöli).

'E': Fegyver kiválasztása.

'Q': **CHAFF** vagy **FLARES** szórása.

2. gép: JOY 2.

'H': Tölterő növelése.

'K': Tölterő csökkentése.

'V': Térkép (fehér négyzet a 2-es gépet jelöli).

'N': Fegyver kiválasztása.

'T': **CHAFF/FLARES** szórása.

### Egyéb billentyűk

'F3': Restart (nyomva kell tartani!)

'F5': Sound on/off (nyomva kell tartani!)

### A műszerfalak:

1: Itt olvashatjuk el a különböző üzeneteket

2: Harci radar

3: Emelkedés, ill. süllyedés mértékét jelzi

4: Dőlés mértékét mutatja

5: Magasságunk

6: Sebességünk

7: Tölterő nagysága

8: Üzemanyagszint kijelzője

9: Iránytű

10: A fegyver típusát láthatjuk

C: Gépágyú

H: HEAT-SEEKING

R: RADAR-GUIDED

S: AIR-GROUND/SHIP

11: Az aktuális fegyver darabszámát mutatja

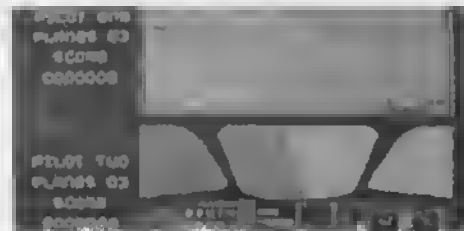
### Néhány megjegyzés és tanács:

• A gépek minimális sebessége (amivel még a levegőben maradnak) 140 csomó.

• Max. magasság 60.000 láb.

• Utánpótlást úgy vehetünk fel, hogy az 1-es géppel a tórkép nyugati, a 2-eszel a keleti részen kell 1000 láb alá menni. Csak ha meghalljuk a csúnya zúgást-búgást.

• Ha egy rakétát lőnek ki ránk, akkor emelkedünk 90 fokos szögben vagy süllyedünk. Így nagy esélyünk van a túlélésre. Esetleg lassítsuk le a gépet 140 csomó alá, így a rakéta valószínű, hogy körülöttünk fog körözni.



Mi a programmal C-64 játszottunk, de valószínű, hogy Plus4-re is lehet használni a leírást.

• Bago Attila, Aszód

## TITANIC BLINKY

A játékot a **Zeppelin Games** adta ki 1991-ben.

Kerettörténet: **Blinky**, a **Pislogó** nyári szabadságát tölti a **Titanic** nevű luxushajón. Azonban a gonosz **Arthur Hackensack** elfoglalja a hajót, és természetesen **Blinky**-re vár a feladatot, hogy megmentsse azt. Magához veszi kis revolverét, és elindul.

A játék elején megtekinthetjük **Blinky** ellenfeleit, pl. rőhejes békák, halak, csigák, togyeok stb.

Nyomjunk tűz gombot a PORT 2-es joystickra, és máris a ledőlőzetben találjuk magunkat. A forgó kőrőket kell eltalálnunk egy lövéssel. Ha belelövünk, két eset lehetséges, vagy fellobban, ha ilyenkor elég közel állunk hozzá, csökken az energiánk, vagy egy "izé" lesz belőle, amire rá kell élni és a joyt lefelé kell húzni, erre elűnik, pontszámunk pedig nő. A legyeket és egyéb csúfságokat lövéssel elpusztíthatjuk, de a csigákat nem. A hajó széléről lelőve a vízbe esünk, ami egyelőre a hajótunkat eredményezi. Az árbócon és a kötélén tudunk feljutni a hajó tetejére.

Sammisítsuk meg az összes forgó korongot — a térképen csillaggal vannak jelölve —, menjünk fel az árbóckötélre a hajó tetejére, majd balra a kéményekig. Ugorjunk rá az egyik kémény aljára, hogy a bal alsó sarokban lévő, hajót ábrázoló kép egy kottára változzon. Tovább balra, és lövük szét az összes forgó korongot. Az ajtón egyelőre még nem tudunk bemenni. Ha szétlőttük az összes forgó korongot, menjünk vissza a kéményekig, majd ugorjunk rá az egyik aljára. Kis zene, és a kotta alján megjelenik egy kulcs. Ha ez nem sikerül, nézzünk körül, hátha maradt valahol pár korong. Ha megvan a kulcs, menjünk az ajtóhoz. Lám, kinyílt! Bemarva lövük szét a vegyük fel a tőrőket csillaggal jelölt cuccokat. Az utunkat leomló járdák, a padlón lévő tüskék, és legyek nehezítették. Végig jobbra, és elhúztunk **Basmacskinhoz**, a kormányshoz. Itt felvehetjük a hajón lévő egyetlen búvárfelszerelést, mire a jobb alsó sarokban lévő **Blinky** kép búvárszemüveget kap. Ki, és essünk le a hajó bal oldaláról a vízbe. Csobb!

Most a víz alatt úszkálva kell kulcsokat gyűjtögetnünk, s közben oxigénünk folyamatosan fogy. Az oxigént pótolhatjuk a térképen O-val jelölt cuccok felvételével. Ha megvan az összes kulcs, akkor ússzunk a horgonyláncig, a horgony mellett lefelé, és bozsilipelhetünk a hajóba. Menjünk lefelé és balra. Egy érdekes helyre jutottunk. Itt lehet elakadni a játékban.

### Nézzük:

Alul négy teleport áll, amikbe beleállva visszaszámolás után a kép jobb felső sarkában álló gép elenged egy lövedéket. A feladatot a szalancukorszerű valamikbe löve egy háromszöget mozgathatunk benne. Lőjünk be a tőrőcskába úgy, hogy az első teleportba vezessék a lövedéket. Pl.: a jobboldalt legfelül lévő tőrőcskában állítsuk a háromszöget úgy, hogy lefelé tereje el a lövedéket, a többi hagyjuk békén. Alljunk a T1-es teleportba, a lövedék beleszapódik a teleportba, és hipp-hopp, máris új helyszínen találjuk magunkat.

Itt folyamatosan haladjunk balra, és a térképen csillaggal jelölt tárgyakat vegyük fel. A pálya végén újabb teleport található. Alljunk bele, és húzzuk lefelé a kart. Ismét a tőrőcskákban találjuk magunkat. Most a T3 teleportba álljunk, és ide vezessük a tőrőkkel a lövedéket. Ez máris egy kétszintes pálya lesz, a szintek között az ágyakra ráugorva tudunk közlekedni (vagy máshogy). Végig balra, és gyűjtsük be a csillaggal jelölt tárgyakat. A végén vegyük fel a pisztolyt (**Blinky** képe helyén **Arthur** képe jelenik meg), és teleportáljunk vissza a tőrőcskákba. Ugorjunk be a T2-be (a T4 karbantartási munkálatok miatt nem működik), és **Arthur**-al találjuk szembe magunkat. Lövünk bele párat, s volt-nincs.

A végén kapunk egy lapzártá utáni hírt: "A hős **Blinky** stb. stb. stb.", és egy fenyegetést, egy újabb **Blinky**-ről (**Blinky II.**)

• Pozsgai Gergely, Győr



# Conquestador

A játék 1991-ben készült C64-re, 2 lemezoldalas, és általában BASIC nyelven íródott. Anyanyelve német. Az intro 'SPACE'-elése után választhatunk, hogy megnézzük-e az Endsegt (és game over). Ezután lehet a gyorsított (schnelladdor) kéni/nem kéni. A Neues Datumnak semmi jelentősége nincs, igencsak védelem lehetett.



Főmenü

- 'F1': Hiscore-tábla megtekintése
- 'F2': Hiscore-tábla törlése
- 'F3': Mentett állás törlése
- 'F4': Directory (???)
- 'F5': Harci helyzet töltése
- 'F6': Harci helyzet generálása
- 'F7': Új játék kezdése

'F8': Előbb kapcsol ki a drive-ot!  
Új játék

A táblázatban 4 játékost lehet definiálni. Amennyiben az első kérdésre 'C' betűt írunk (cortez), azt a játékost a gép irányítja. Ha 'M'-et (main), akkor azok leszünk mi, akkor adjuk meg a nevünket a második helyre. Ha 'N'-t (nein), akkor az a személy nem játszik. Ha minden OK (J/N), insert side B, majd press 'return'. Alaphelyzetben a járák a első játékoskal indul, vagyis velünk. Alapmenü:

- 'F1': Adományozás — 1-4 játékosnak adhatunk aranyat. Mennyiségét a '+' és a '-' billentyűkkel állíthatjuk be.
- 'F3': Hódítás előkészületei
  - 'F1': Governor (kormányzó) — lakosságot toboroz.
  - 'F3': Admiral — flottát toboroz.
  - 'F5': General — hadsereget toboroz.
 Utána a toborzási költségek beállítása ('+' és '-').
- 'F5': Gyarmatosítási előkészületek
  - Előbb toborozni kell ('F3').
  - Kolonisten answerben: Gyarmatosítók szerződötése.
  - Kosten gusamt: Összköltségek.
  - Anzahl kolon: Kolóniák mennyisége.
  - '+' és '-' billentyűkkel lehet állítani az értékeket.
- 'SPACE': Tovább.

A következő menüben (mindig visszatér) az 'F1'-et lehet a játékalást menteni, 'SPACE'-szel továbblépni. Ezután jön az akciólápis, ami 3 részre oszlik, előbb a lakosságot, majd a flottát, végül a katonaságot lehet irányítani. A menü mindhárom részben ugyanaz:

- 'F1': Akció
  - 'F1': Mozgás.
  - 'F3': Támadás, a 'Q', 'W', 'E', 'A', 'D', 'Z', 'X', 'C' billentyűkkel lehet irányítani.
  - 'F5': Szállítás ('F1': kolónia felvétel, 'F3': lerakás, 'F5': arany lerakás, 'F7': kirakás).
  - 'F7': ??? (nem volt sok hatás)

'F3': Kolonizálás.

- 'F1': Kolonizálás.
- 'F3': Beruházás ('F1': kikötő létesítése, 'F3': település építése, 'F5': település növelése).
- 'F5': Kereskedés ('F1': vétel, 'F3': eladás).
- 'F7': Jövedelem.

'F5': Miltai

- 'F1': Újoncozás.
- 'F3': Szervezés.
- 'F5': Pénzráfordítás.
- 'F7': Manőverezés.

'F7': Jelentés

Idáig jutottunk el, mikor hirtelen felindulásból lementáltuk. Talán majd valaki tudja folytatni ezek után. A játék nem díjazza az Action Replay-t.

A pályaszerkesztő:

- 'F1': Load
- 'F3': Save
- 'F5': Szerkesztés
- 'F8': Lemezkiállítás

Szerkesztés:

- '0': Ismeretlen (lásd később!)
- '1': Tenger
- '2': Mocsár
- '3': Hegység
- '4': Domb
- '5': Erdő
- '6': Síkság
- '7': Tengerpart

A válogatás köztük a '+' és '-' billentyűkkel történik. És itt jön a trükk! A kiinduló szigetet nem lehet átszerkeszteni (se a tengert). Valamelyik iránybillentyűvel (lásd a leírást) a kurzort el kell mozgatni a leírt színezett területekre. A színi jelenti egyébként az ismeretlent, itt lehet alkotni.

Ennyi.

• Széplaki András, Debrecen

## F1 MANAGER 2.

Egy korábbi CoVben már volt szó a *F1 Manager* című alkotásról, most itt a második rész rövid ismertetője, ami az előző rész leírására hagyatkozik, mindössze a különbségekről lesz szó. Első látásra talán csak egy újrakidásnak látszik, hisz a lényeg nem változott. De egy-két új képpel kifejezetten nélt a színvonal. Aztán még itt van az a csomó plussz is:

1. Állítható lett a sebvértő, ezek között

- aztán van automata, kézi, gyorsabban és lassabban reagáló, stb.
2. Választhatunk egy szponzort magunknak (legjobb a *Simulmondo*), aki ezek után megámogat minket egy nagyobb összeggel.
3. Megválaszthatjuk gurink szállítóját. Természetesen a jobb gumí jobban bírja a futamot, később kopik el.
4. Lehet ANGOL nyelvű szöveget is választani, így természetesen érthetőbb lesz ügködésünk.
5. A játékok elején beállíthatjuk az ellenfelek tulajdonságait, és átirhatjuk a nevüket is. Így könnyíthetünk a játékon, és a mal szárokkal is versenyezhetünk. Továbbá az ellenfelek autójának színét is megváltoztathatjuk (az értékek jelentését lásd a *Formula 1 Manager 1* leírásánál).

6. A futambeli grafika szebb lett, és egy-két új dolgot is behoztak. Például: itt van olyan esemény is, hogy 'elvesztelte az irányítást az autója fölött', ilyenkor vagy kiesik, vagy még vissza tud jönni. Ezzel is színesítették ezt az amúgy sem rossz játékot.

Legnagyobb sajnálatunkra egyenlőre csak egy hibás törés áll rendelkezésünkre, ugyanis bármint is állunk be, mindig ugyanazzal a kocsival versenyzünk, és mindig az utolsó helyről indulunk. Ez (szorintunk) attól van, hogy a program nem jól, vagy egyáltalán nem menti le a beállított értékeket. Mindegy. Majd megpróbálunk beszerezni egy jó törést.

• SCORPIO

## FRIDAY THE 13TH

Ez egy jó régi program, de van kazettára is. Kezdetiténen: egy elmebeteg néni kinyitja egy illyüség tábor vezetőit. De egyet nem, tehát "elveszti a fejét". A néni (szintén elmebeteg) fiacskája, Jason úgy dönt, hogy folytatja az ömökutást. Természetesen itt vagyunk mi, hogy ezt megakadályozzuk.

Helyszínek:

- A templom
- A megfár
- A ház
- Az erdő, mező stb.

Lent látjuk a gyerekek képét, aki meghalt, ahelyett egy sírkövet. Ha valaki meghal, "háborzongató" sikoly hangzik fel. A szülő mutatja energiánkat, mellette a növekvő halálfélelmei a félelmünk nagyságát. Természetesen ha egészben látható lesz, meghalunk. Ez akkor is nő, ha mi öljük meg társainkat.

A fegyverek:

- Közelharci a balta vagy a kard ajánlott, 5-6 csapás, és Jason kifekszik. Így viszont könnyebben meg tud sebezni.
  - Dobálni lehet a kisbaltát, a fándzsát. Ezt sokszor kell nekivágni, hogy jobblietre szendeüljön.
- Érdemes minden társunkat megötni, mert Jason néha (inkább gyakran) az ő bőrükbe bújik. Ja, ő fekete cuccot hord! Ha a keresztet letesszük, és a közelben tartózkodik valaki, az leáll a kereszt újrafelvételéig.

Ha megöljük Jason, akkor a játék gratulál, aztán eljátszhatjuk ugyanezt egy másik kőlyök főszereplésével. Mi háomig bírtuk, aztán elaludtunk, de lehet próbálkozni, van valami 10 gyermek. Sok sikert...



• King Domi, Budapest

# INVEST

C64-ra egy egy lemezoldalas, szép grafikájú, angol nyelvű menedzserjáték. Maximum 4-en játszhatják. Az irányítás ikonvezérelt, az ikonok 2 sorban alul kaptak helyet. A játék céljának beállítása után kerülünk a főmenübe.



Az ikonok balról jobbra:  
Felső sor: vétel, eladás, kölcsön felvétele, a meglévő cucc fejlesztése, biztosítás kitése.  
Alsó sor: akciók, info, részvénytőke, a hét lezárása, I/O menü.

**Vétel**  
A következő cuccokat lehet venni:

1. Autógyár
2. Vegyi cuccok
3. Elektronika
4. Hajógyár
5. Bányák
6. Úrcuuccok

Bármelyik választásánál 6 gyár közül lehet választani. Cost az ár, Ha a Cost mellett a Sold felirat szerepel, akkor az a gyár máris elkelt, így arról lecsúsztuk. Ha meg-

vesszük valamelyiket, click az OK-ra, majd kiderül, van-e rá pénz. Ha van, akkor megszeresszük valamelyik vállalat tulajdonjogát, de nem árt részvényt is venni.

## Eladás

Először itt is ki kell választani, melyik ipárból adunk el gyára(k)it (a számokhoz kapcsolódó ágazatok ugyanazok, mint a vételnél), majd a gyár számára kell clickolni. Nem árt, ha olyan vállalatot adunk el, ami a miénk, különben hülyének néz a gép. Általános programhiba, hogy az autóiparnak nem írja ki a gyárait!

## Kölcsön felvétele

Választhatunk 3 bank közül is, hogy melyik kér kevesebb üssorakamatot. Nem árt a fejlesztés, hogy XX hét alatt hoi YY összeget befizetve mennyivel több pénz folyik vissza a hankhoz!

## Fejlesztés

Először állítsuk be, hogy a 3 ügynökség közül melyik végezze, majd a nyíl alakú ikonnal azt, hogy mit fejlesszenek. Ha túl drága, vissza lehet lépni.

## Biztosítás

Állítsuk be, hogy melyik ipárból melyik gyárat mi oltón akarjuk biztosítani 1 — tűzkér, 2 — szerencsétlenség, 3 — a kettő kombinációját.

## Akcio

Az ikonok balról jobbra:

Felső sor: szabotázs, kémkedés, nyomozó felfogadása  
Alsó sor: kormányának pénz átutalása, valamelyik létesítményünk javítása, újság, statisztika.

## Info

Megfelelő gyár beállítása után:

- FIRM NAME: A gyár neve
- PRICE: Ár, érték
- PRODUCTION: Termelés
- PRODUCTPRICE: Termékár
- LFD COST: Esetleges összeg

## Részvénytőke

- Vétel, eladás, info: Be kell állítani az ipar-árat, majd a céget
- Shares of firm: Cég neve
- Available: Kapható (részvény)
- Amount: A megvett/oladott részvény százaléka
- Cost: Az előbbi ára

## Kör lezárása

Jön az értékelés a mi és ellenfeleink működéséről.



## I/O Menü

LOAD: Bonyolult...  
SAVE: Még bonyolultabb...  
QUICK GFX/SLOW GFX: A képek kiakadásának sebessége  
EFFECT ON/EFFECT OFF: Hangok be/ki

A játékhoz kell üzleti érzék, némi szerencse és sok türelem.

■ Széplaki András, Oebrecen

# Neverending Story II.

Egy váratlan leírás következik:

## LEVEL 1.

Ez talán azért okozott nehézséget sokaknak, mert egy labirintusból kell a kivetítő utat megtalálni. Mellékelünk egy térképet, amelyet az alábbi számpárokkal kombinálva jól fel lehet használni a kijutáshoz.  
1.1-4.22.1-5.23.1-4.14.1-3.15.1-5.1  
1.2-2.22.2-3.23.2-2.24.2-1.15.2-2.1  
1.3-3.32.3-1.23.3-1.34.3-5.35.3-4.3

(Azt mindenki kishátheti okos kis agyacskájból, hogy ezek vajh mit is jelenthetnek?) Fontos ezen a pályán, hogy a mászkáló izék ne fogjanak meg, és ne potyogjunk le a különböző szakadékokkal

## LEVEL 2.

Ezen a pályán barátunk hátán repülünk. Feladatunk, hogy kikerüljünk az utunkba keveredő oszlopokat, majd a megjelenő lényt úgy lehet megölni, hogy a falhoz nyomjuk (lekkor jó, ha világít). Utána a megjelenő vilámkokat kell megkérülni, és töltődik a harmadik pálya.

## LEVEL 3.

Felfelé kell mászni, miközben ki kell kerülni a potyogó köveket és a harapdáló csapokat. A hiányzó köveket és létradarabokat úgy tudjuk pótolni, ha rámegyünk a hiányzó részre.

## LEVEL 4.

Egy spirális lépcsőn haladunk le, és a különböző szinteken a nálunk lévő spray-vel le kell fújni az ajtón megjelenő állatkákat. Ha minimum négy bent volt máris képeinyón, akkor menjünk oda a kép előtt lévő gombhoz, és menjünk neki. Ekkor már nem jön be több lefújandó! Ha mind elfogyott,

akkor ismét nyomjuk meg a gombot, és automatikusan továbbindulunk. Azt remélhetőleg mindenki sejtí, hogy a lefújandó akármik nem megismogatni akarják okos kis kobakunkat, amikor elfognak!

## LEVEL 5.

Egy általunk lónak vélt állaton kell vágatnunk úgy, hogy a földön heverő köveket és fákat át kell ugrani. Ahol világ látni a fán, ott húzzuk le a fejünket, valamint óvakodjunk a madaraktól is!

## LEVEL 6.

A folyón kell úgy úszni, hogy kikerüljünk a köveket és az örvényeket.

Itt jönne a megnyerés, de ehelyett csak kezdhetjük újra az egészet. Szerintünk egyszerűen érdemes végigjátszani, mert elég szép képekkel is találkozhatunk. Még annyit, hogy a tört verzió is csak öt élettel rendelkezik!

■ CódY

Anatolia-ba, ahol annyi, de annyi a hangya! (Ezt a mondatot mintha hallottuk volna már valahol...)

## 1. America

Először együk meg a "super oil"-t, utána mászzunk fel a szikocsíhoz, végül meg kell keresnünk egy léghajót (hogy melyik hol van, azt valószínűleg 20-as IQ fölött mindenki megtalálja). Irányítás: Fel: ugrik, Le: leguggol, Jobbra/Balra: megy, Le+Tűz: hangyabolyból kiszívja a hangyákat, Tűz: lö.

## 2. Kyworld

Ezt a pályát egy léghajóban ülve kell végigszendválnunk. Egy ACME feliratú ládát kell megkeresnünk, tűz: bombadobás.

## 3. Underwater Section

Itt a víz alatt úszva kell megtalálnunk egy tengeraltatját. Mindig a bal oldali ajtón ússzunk ki, mert ha nem akarjuk egy polip ebédjeként végezni.

## 4. Submarine

Itt a már említett tengeraltatjában kukulva kell száguldoznunk. Tűz: torpedó.

## 5. Atlantic city

Keressük meg az ACME cuccot, majd szálljunk be az űrhajóba. (bár csak ilyen egyszerű lenne...).

## 6. Mars space station:

Mindenek előtt fordítsuk meg a lemezt, ha nem akarjuk, hogy belagyjon a program.

# Nobby the Ardwork

Thalamus... Mond az a név valakinek valamit? És ha azt mondjuk, hogy CREATURES (Clyde Raddcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime) ?! Igen, ezt a stultot is a Thalamus neve tölmezteli.

A játék 8 részre van osztva, meg egy győnyűrű bevezetőre, és egy még jobb end-sequence-re. A korábbi történet: Nobby barátunk, a hangyész el akar jutni



Mindent időjünk szét, ami él és mozog. Itt is egy ACME feliratú holmit kell megkeies-nünk.

**7. Space station labyrinth**  
A ládákba löjünk bele (3-szor). Egy terem-ben találunk egy kulcsot (egy lialom crea-ture őrzeli), sétálunk vele oda a kijárat-hoz (jobbra-le).

**8. Abandoned oil refinery:**  
Egy rozszant babakocsival kell száguldoz-nunk egy még rozszantabb bányában. Tűz:

lő, Le: behúzza a fejét, Le+Tűz: bombát dob, Fel: ugrik.

Ha kész, jöhet az endsequence.

'Q'-val bármikor végetvethetünk a játéknak — a gép kírja a pontszámunkat, mi meg beírhatjuk a nevünket (egyébként ilyen jó hiscore-savo funkciót kevés játékban láttunk).

• Simon's Soft, Pápa



## Rick Dangerous 2.

Legutóbb a 39. számban foglalkoztunk a *Rick Dangerous II*-vel. Mivel még ott sem fejeztük be, most máj ideje lenne pontot tenni a dolog végére, vagyis jöjjen az 5. pálya. Egyenes folytatás a *CoV#39*-es szöveg végétől, távirati stílusban:

Fel a létrán, ott jobboldalon van egy bemőlyedés, ugorjunk oda, és húzzuk le magunkat. Ha a kés lenn van, ugorjunk fel a baloldali kiálló részre, fel a létrán, és leljél a fickót. Csúsztatott bomba a jobb oldalon lévő kőhöz, majd gyorsan vissza le a

létrán. Miután elmegy a kirobbanó kő, vissza fel, és a lézer kikerülésével essünk le. A 2. bemőlyedésben pihenünk, és a kések kikerülésével essünk le. Mehetünk jobbra. Fickók lelővése, bomba a robotnak, majd vigyázzunk a szétrobbanó darabokra. Ezután a robogóval jobbra, majd le (lézereket jobb kikerülni). Itt balra 4 lézer kikerülésével, lefelé, és a két kő kikerülésével jobbra. Lentebb szinten egy lézer kikerülése, de itt a gyorsaság a fontos (az első süllyedésbe nem érdemes bemenni).

A két lézer fölött középtáji lobogni, belelőni a kőbe, az elindul felénk. Ha leereszkedünk, és a lézer sem talál el, a követ is kikerültük, akkor mehetünk tovább balra. Két fickó lelővése, majd bomba a robotnak, s mehetünk lefelé. Az egeret valahogy kikerülni, majd le. Fickó lelővése, bomba a robotnak, majd jobbra. Alsó egeret átugrani, majd fel. Jobb oldali kap-

csolóba belerúgni, jön a kő, Felugrani a kőre, onnan gyorsan el. Egereket kikerülve le a létrán és ki jobbra (talán a játék legnehezebb része). Négy fickó lelővése, robotnak bomba. Kikerülni a késeket és az egeret, felugrani és fel a létrán. A kőhöz bomba, a kő lemegy jobboldalra, ráesni, kapcsolóba rúgni, visszasétálni a kővön és fel a létrán. Balra fel a létrán a lézerek kikerülésével. Fickó lelővése, majd a jobb oldali nyíláson be. Ott egy oimóttan nagy valami van. Kb. 20-25 lövés kell bele, csak arra kell vigyázni, hogy ő ne találjon el. Liltan fel és be jobbra. Ezzel vége is a játéknak.

• Kiss Péter, Gyöngyös

## SIDEWALK

Ez a játék is akkoriban készült, amikor még a C64 a számítógépek közé tartozott (a nyugati játékgalmazók szerint is). Ennek megfelelően a grafika fekete-fehér (enyhén Spectrum-like, de tök poénos), az alapsztori "eredeti", a végjátéksztori pedig (ha rájövünk a helyes módszerrel) kb. 3-4 perc. Szóval ezt is a hőskorszak patinája borítja. Ha ehhez hozzávesszük, hogy dojsul csak, már lehet is tudni, hogy miért tűnt el a süllyesztőben.

Na, vágnunk bele: a játék irányítása egyszerű, de a mozgás elég szokatlan, majd mindenki belejön egy kis idő múlva. A tájékozódás is elég nehézkes, mindenki előbb-utóbb eljut a felismerésig: itt térképezni kell. Aztán ha megpróbálja, beledőrl... Mindegyesre érdemes megpróbálni (ügysé sikerül), mert megismerjük a terepet. A joyfonkciók: Arra megy, amerre húzzuk, a joy fellől telásával keiesgélmi tudunk. Ha találkozzunk valakivel, egy lenomenális

ikondzsungel jelenik meg. Az ikonok:

- Kérdőjel: Dumálni tudunk, a lehetséges mondatok között a joy-jal lehet lapozni. Vigyázzunk, mert ha valakinek rosszat mondunk, lehet, hogy bunyó lesz a végé.
- Futó figura: Menekülés (amíg a zene szól, addig lépünk le valamelyik irányba).
- Ókál: Navajon...

A bunyóban van vagy négyféle támadási mód, ebből a gyomrozással (tűz+jobbra/balra) mindekit le lehet venni. Az energiánkat a *sűrűskorsó* jelzi, amelyet a *kocsmában* tölthetünk le (eme két momentum miatt a játék a *CoV*-ba kívánczik).

Keretstori: valami ronda barátónket kell elvinni a *Band Aid* (micsoda izlés) koncertre. Sajna jegyünk nincs, a kedvenc motorunkat meg szétcincálta néhány hves. Először is jöjünk ki a szákcútcából. A következő képernyőn az első ablak alatt keresgélünk egy cseppet: egy alkatrész már van. Menjünk át az utca másik oldalára (kétszer le a joy-jal), és a kerítésnél keiesgélünk. Ha megvan a cucc, keiesük meg a hosszú hajú fazont (a piáldától jobbra). Kérdezősködjünk: *Wo kann ich Konzertkarten finden?* Erre elküld a (mezoboltba (árkados épület). Itt, ha a pasi küldött, ve-

hetünk két jegyet (Zwei Karten...) (200 ruppé). Nőzzünk be még egyszer (*Wo wohnt Germanie?*), majd irány vissza a hosszúhajúhoz (*Hast 'ne Info über mein...*). Elküld minket *Germanie*-hez, aki ugyanezen a helyszínen lakik (*Weisst du was...*). Erre elmondja, hogy a motor a szákcútcában van (nem a starthelyen, hanem a másikban). Eközben bekkukanthatunk a romos fal (rock leírattal) mögé is. Itt egy hölgyke lakik, akitől egy csavarkulcsot vehetünk egy ötvenesért (*Hast nichts zu verkaufen?*). Ezután keiesük meg azt a hves-t, akinek a leírásában a következő szerepel: 1m90 ill. 88kg (Ha eddig találkoztánk valamelyik pasival, fussunk el!). Kérdezősködjünk: Für 50 ff, was kannst du mir sagen? Erre elküld a haverjához (1m76). Neki a következőt mondjuk: *Der Morgenstern schickt mich. Erre elküld a szerelőhöz, akitől vehetünk egy kereket (Haben sie'n Rad für'n Motorrad?). Ha eddig eljutottunk, már csak annyi dolgunk van, hogy végigverjük a bandát (négyen vannak). Ha a motor egészen van, menjünk oda a telefonfülkéhez, és hívjuk fel szívszerelmünket (*Mach dich fertig. Ich hol dich ab!*).*

Ha még nincs 19 óra, el is jön velünk, mi meg kikapcsolhatjuk a gépet.

• HATI

## SPITFIRE 40.

Az intro után (melyben egy vadászgépet láthatunk) választhatunk, hogy az eredeti játékot akarjuk-e játszani, vagy a máj korábban tárolt verziót, majd a pilótánk neve felől dönthetünk. Döntésünk után megjel-nik a pilóták repült óráinak száma, kitüntetések. Most újból választhatunk:

1. Gyakorolunk (Practice)
2. Harcolunk (Combat)
3. Hadgyakorlatozunk (Combat Practice)

- Gyakorlás: A fel-, illetve leszállást gyakorolhatjuk.
- Harc: Célunk küldetésünket sikeresen teljesíteni, és épségben visszajutni a ki-futópályára.

- Hadgyakorlat: A manőverezést, az ellenfelek öldözését és a velük való harc fel-vételét gyakorolhatjuk.

Minél több küldetésünket végezzük sikerrel, annál több kitüntetésünk lesz, nő repült óráink száma.

tányliás: Joystick + billentyűzet.

- 'X': Jobbra a kormányzás
- 'Z': Balra kormányzás
- 'G': Futómű
- 'B': Fékek
- 'M': Térkép
- 'N': Térkép nagyítás
- 'F': Szárnymozgatás
- 'Q': Sebességnövelés
- 'W': Sebességcsökkentés
- 'Space': Képernyőváltás

Felszállás:

1. Szárnyak fel
2. Gáz
3. Fékek ki
4. Több gáz

5. Ha sebességünk eléri a 90 mph-t, vált-sunk át pilótalülkére
6. Húzzuk hátra a joysticket
7. Itt sikerült eltávolodnunk a földtől, húz-zunk be a futóműveket
8. Felszállás után csökkentsük sebessé-günket

Leszállás:

1. A leszállás megkezdésénél sebességünk ne legyen több 140 mph-nál
2. Futóműveket ki
3. Sebességünket csökkentsük 90 mph-ra
4. Közvetlenül a földotérés előtt emeljük meg a gép orrát (egy kicsit)

Hát ennyi!!! Gépünkkel gyakorolhatjuk a mörepülést is. A 'Return'-nel bármikor visszaléphetünk a játékok elejére. A grafika nem a "csúcs" (főleg a fülke néz ki elég hülyén), lévén nem máj programról van szó. De azért aki szereti a repülőgépes szimulációt, az el lesz vele (egy darabig).

• Illés Tamás, Budapest

# ULTIMA VI.

Végre-velahára megrajzoltam a térképeket, akkor most azok következnek (—sorry vagyok a késésért, de valahogy nem jött össze a dolog eddig), mert így nem tudok igazán játszani...

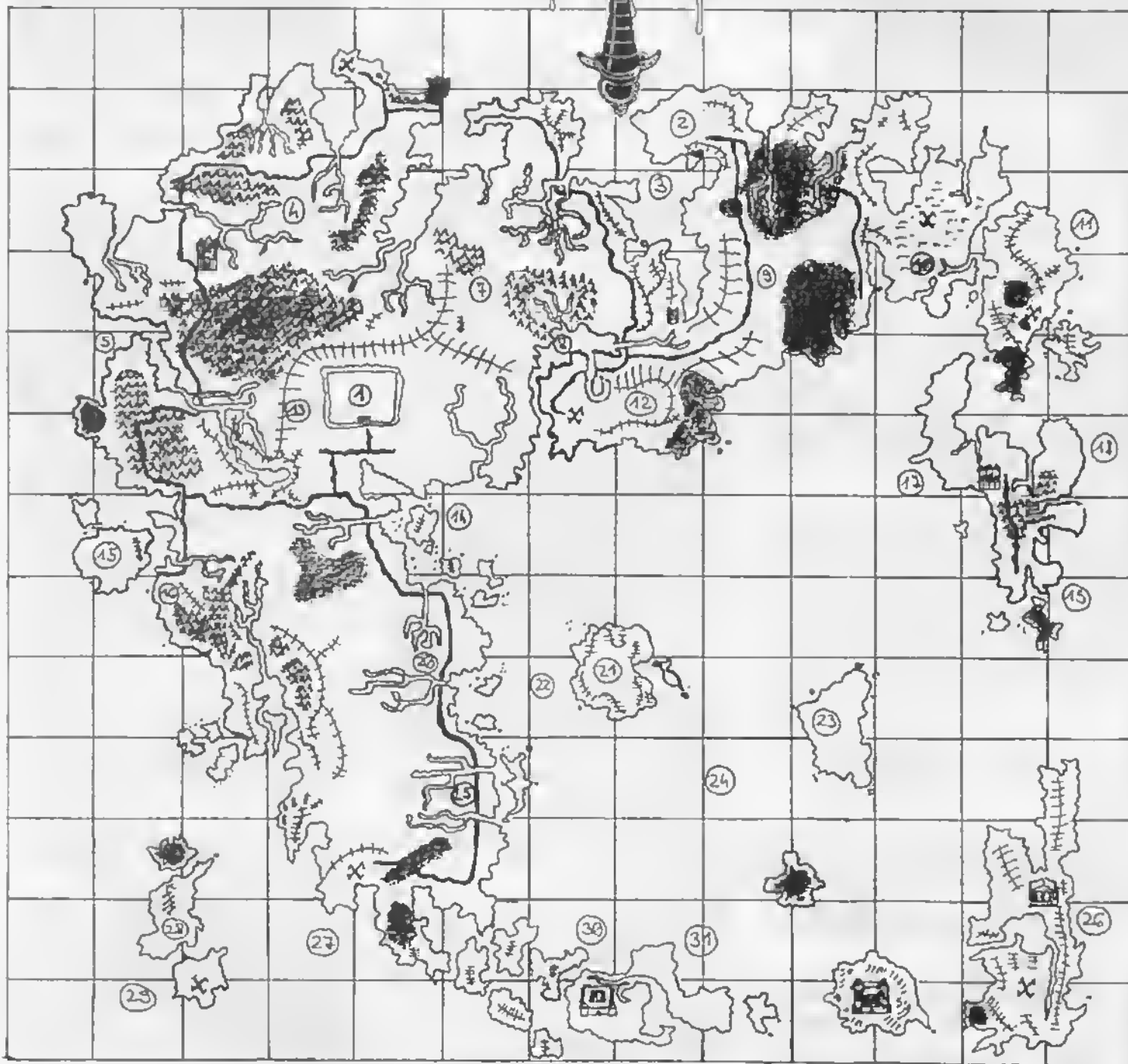
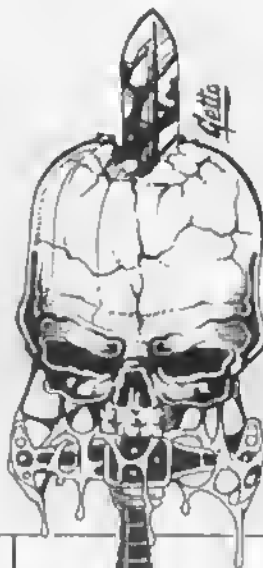
## A FŐTÉRKÉP

A számok jelentése a NAGY térképen

1: Britain (start; Lord British's castle)

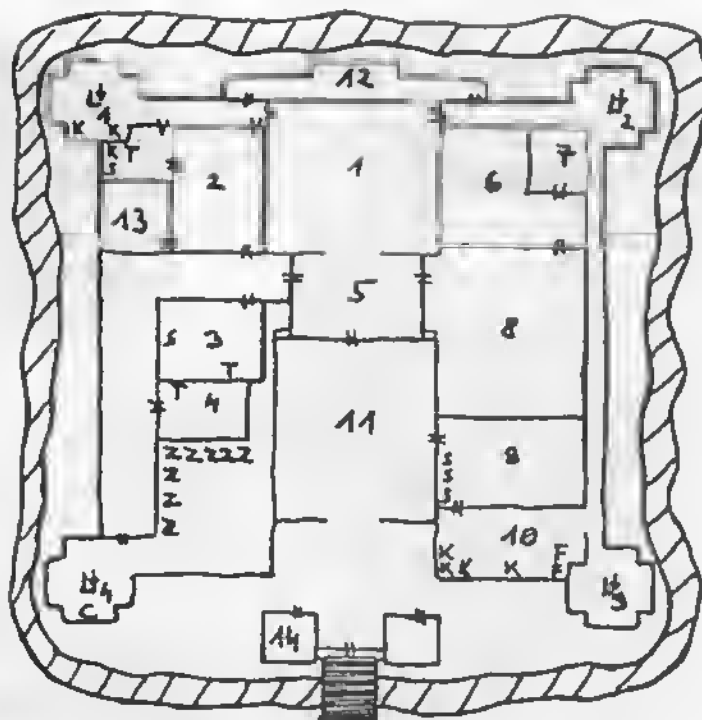
- 2: Minc
- 3: Lost Hope Bay
- 4: Yew
- 5: Lost River
- 6: The Deep Forest
- 7: The High Steppes
- 8: Lock Lake
- 9: Bloody Plains
- 10: The Drylands
- 11: Dagger Isle
- 12: Cove
- 13: Serpents Spine
- 14: Britanny Bay
- 15: Skara Brae
- 16: Spiritwood

- 17: The Lycacum
- 18: Verity Isle
- 19: Moonglow
- 20: Paws
- 21: Buccaneers Den
- 22: Fens of the Dead
- 23: New Magincia
- 24: The Great Sea
- 25: Trinsie
- 26: Isle of The Avatar
- 27: Cape of Heroes
- 28: Sheldom
- 29: Valorum Isles
- 30: Serpents Hold
- 31: The Isle of Deests



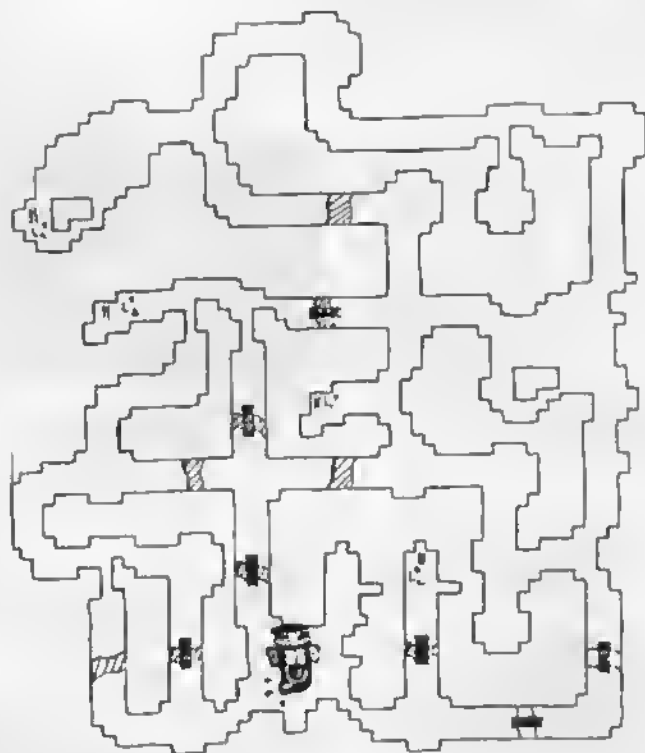
## ÁLTALÁNOS JEJÖLÉSEK:

- (vonal és keresztben két vonás): ajtó  
 (vonal és rajta egy ">" jel): egyérvűk (Sherry tud ezeken bemenni!)
- (rácsozott téglalap): hid  
 (létra): létra  
 H: lakóház  
 W: őrhely  
 K: láda  
 T: láda, szekrény  
 L: létra, a mellette lévő nyíl azt mutatja, hogy milyen irányba (fel/le) járhatunk rajta; a számozás és jelek már magától értetődőek...
- C: kristálygömb. "Mágikus szemek"; ezekkel lehet kúszni elég nagy távolságban, csak az égtűj szerinti irányt kell megadni.  
 Z: varázstál  
 S: fiókos szekrény



LORD BRITISH KASTÉLYA

1. Trónterem
2. Lord British szobája
3. Vendégszoba
4. Nyugalmas szobája
5. A trónterem előcsarnoka
6. Konyha (—kajahegyek)
7. Kájakamra (—kajak...)
8. Étterem
9. Hálóterem
10. Tartalékkamra (—cuccok és felszerelések)
11. Előudvar
12. Ágyai (—lehet a "csoporttársakra" lövöldözni...)
13. Teleszkóp
14. Felsőudvar és a bejárati kapu vezérleje; az arannyal készített nyitógomb

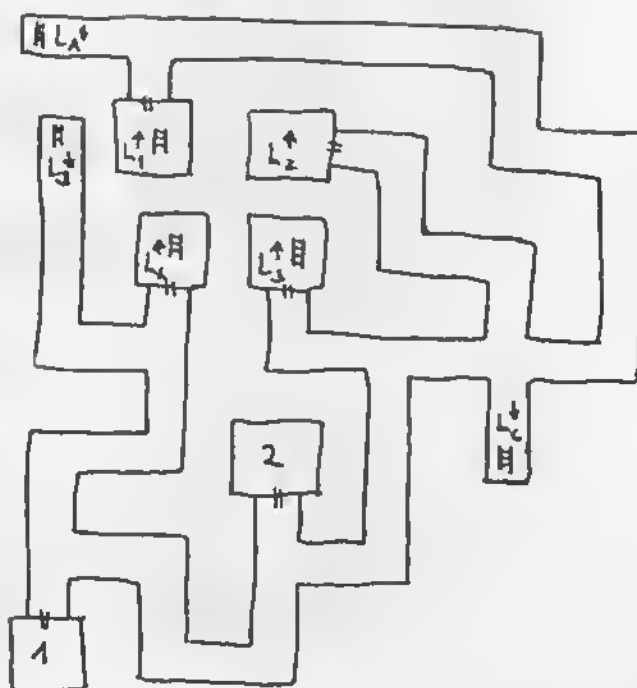


FÖLDALATTI SZINT 2.

SIR BEER híjós néger areai szép kis harcok színhelye, mindenféle dögöket (Trollak, Küklopszok, Fejnélküliek...) lehet lecsapkodni némi pénznyag és stuffj fejében.

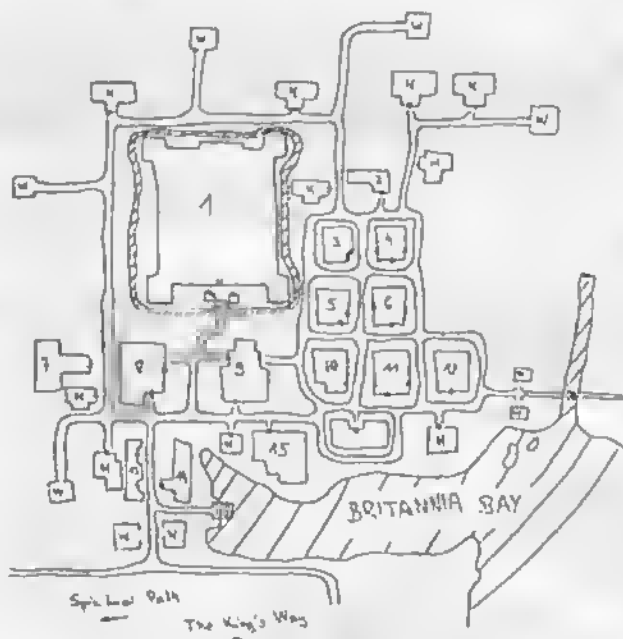
FÖLDALATTI SZINT 1.

1. Darris, a koldus szállása (—van egy patkánya is! Hasonlítunk; én is eliszom a pénzem és van egy dögöm...)
2. Létra, ami egy aknába vezet...





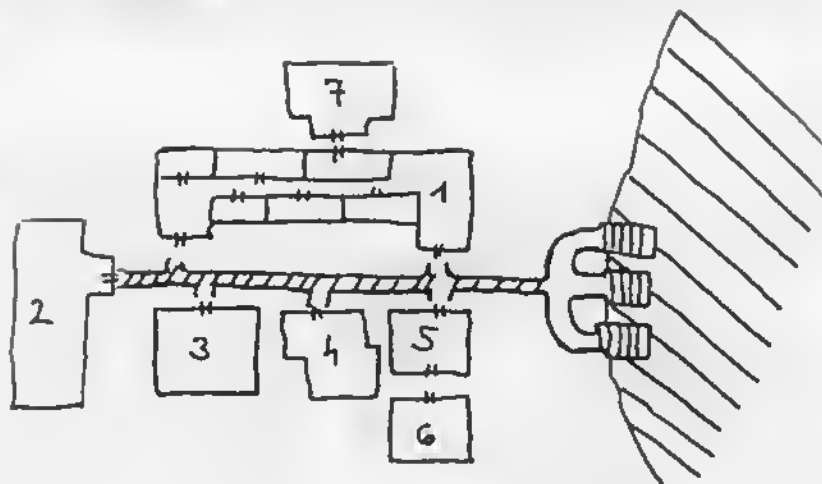
## NAGY-BRITANNIA



1. Lord British kastélya
2. Gyógyító Ház
3. Fegyverüzlet
4. Péc
5. Szakó
6. Fegyverüzlet, ahol nyilat és számszerítőt lehet venni
7. Patkóút-céger
8. Múzeum és koncertterem
9. Közigazgatási (ül.) épület és váltóüzlet (pénzváltóhely)
10. Céh
11. Fegyverüzlet
12. "Kék Vulkan" kocsmája
13. Istálló, "töltelékkel"; vagyis lovakkal és a hozzájuk tartozó árnissal (=ki is jön egy kis "sapkás"-szakállas fazon...)
14. Hűjéket lehet itt venni
15. Vendéglátó

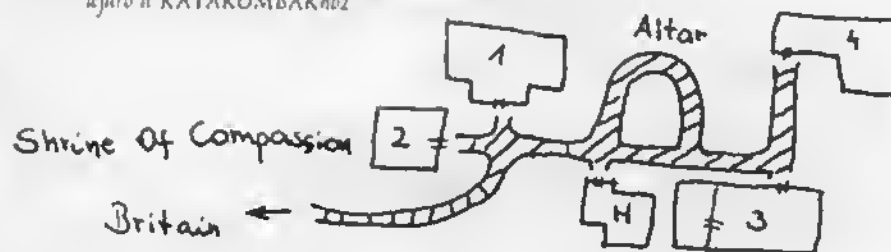
## BUCCANEER'S DEN

1. Vendéglő
2. Fegyverüzlet
3. Bárók háza
4. Lakóház
5. Hűjéépítő
6. Tartálek szin
7. Tolvajok Titkos Céhe



## VERITY ISLE

1. XAIO mágusnő háza, lehet venni varázslatokat, összetevőket (MANDRAKE ROOTS), stb.
2. Gyógyító Ház
3. Asztrológus Háza, szeksztánszt és leneseket csinál
4. Könyvtár
5. Teleszkóp
6. PENUMBRA Háza
7. Igazgatósági épület
8. "Kék Palack" vendéglő. A jobb felső szobában van a lejáró a KATAKOMBÁKHOZ



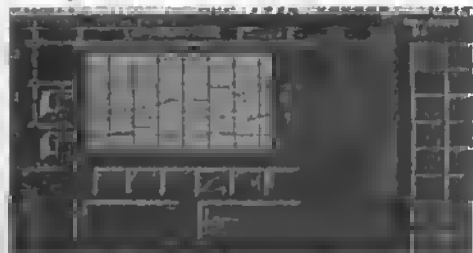
## COVE

1. Igazgatósági épület
2. Kút
3. Gyógyító Ház, itt található Ritter Levag
4. RUDYOM háza, lehet varázslatokat venni (pl. a "PICKPOCKET"-ot), összetevőket, varázskönyvet...

• Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDStace stb.)

# SIM CITY

Az *Infogrames* követte el az azóta már óriási népszerűségre jutott sorozat első részét, a *SIM CITY* c. programot, először AMIGA-ra:



Senki sem hitte volna, hogy lesz C64-es verzió, mégis lett. Sajnos, ami azt illeti, nem erősítették meg magukat a programozók, amikor a 'kistestvér'-re áttértek. A játékok mindössze egy tít, ami önmagában még nem lenne baj, de az ilyen bonyolultságú és színvonalú játékoknál ez ozzal jár, hogy a kivétel a '80-as évek elejének hangulatát idézi:



Továbbá azzal, hogy kihagynak belőle egy csomó — a játékok élvezhetőségét nagyban növelő — dolgot. Mindezek ellenére 64-en cool a program, néhány órára bizonyára lekölt azokat, akik nem voltak olyan 'balszerencsések', hogy AMIGA-n is játszottak már vele... PC-n — legalábbis mai szemmel — ugyancsak elmarad a játék színvonala attól, amit elvárunk tőle, ám a MAXIS jóvoltából már hozzáférhető a továbbfejlesztett változat, a *SIM CITY 2000*. Ebben az összeállításban sort kerítünk az utóbbi program ismertetésére is. Tudjuk, hogy a CoV eddig megjelent részeiben már többször is volt szó az első műről, de úgy gondoltuk, hogy ezen *SIM*-csokor csak akkor lehet teljes, ha adózunk egy picit a *SIM CITY* emlékének. Nem, nem akarjuk máris eltemetni az első bútorarabot, de a következőkben ismertetésre kerülő 3 *SIM* program közül csak ez jelent meg C64-re és Amigára is a PC mellett, míg a másik kettő egyelőre, és valószínűleg végérvényesen is csak PC-n látort napvilágot. Lássuk tehát:

## Irányítás

Bejelentkezés és egy tíz másodperces várakozás után felül egy nagy térképet, alul egy csomó ikont láthatunk. Az ikonok között a kurzorhíllentyűkkel mozoghatunk, a 'RETURN' a kiválasztás. A felső részen van egy négyzetes kurzor, amit a joy-jel irányíthatunk, és az aktuális kinagyítandó térképrészletet jelöli. Tűzgomb hatására mindig ez a terület jelenik meg, elengedve máris visszalépünk a főmenübe. Ugyancsak az történik, ha az építkezés ikonjára kattintunk, viszont ekkor már új ikonsort is kapunk, de erről majd később. Legalul van még egy parancssor, ahol az éppen aktuális ikon nevét láthatjuk így is fogunk hívni rájuk).

## FŐMENÜ

Az első kilenc ikon csak információszerzésre szolgál. Ezeket nem is kell kiválasztanunk a 'RETURN'-nel, egyszerűen csak rájuk megyünk az ikonkurzorral, és máris láthatjuk az eredményt a nagyterképen. A következő ikonokat találhatjuk itt (sorrendben balról-jobbra):

- **ROAD MAP:** Úthálózat.
- **POWER MAP:** Elektromos vezetékek.
- **WATER MAP:** Csatornák, folyók.
- **CITY MAP:** Város térkép.
- **POPULATION DENSITY:** Népsűrűség.
- **TRAFFIC DENSITY:** Forgalom mértéke.
- **POLLUTION INDEX:** A levegőszennyezés mértéke.
- **LAND VALUE:** A térség értéktérképe.
- **RATE OF GROWTH:** A népesség növekedésének mértéke.

A felső térképen különböző színekben jelennek meg az aktuális információk, melyet a baloldali színskálaról tudunk leolvasni, majd azonosítani. A színek alulról felfelé az egyre nagyobb értékekkel jelölnek. Ezek után még négy ikont találhatunk:

- **GRAPH SCREEN:** Grafikonok. Ide belépve újabb menübe jutunk, melyből választva grafikonos megjelenítésben tudhatunk meg városunk fejlődését és lakossági adatairól dolgokat. A vízszintes tengely az eltelt idő, a függőleges pedig az adott dolog értékét, nagyságát szimbolizálja. A következőket tudhatjuk meg:
  - **POPULATION:** A népesség nagysága.
  - **COMMERCIAL:** A kereskedelmi forgalom nagysága.
  - **INDUSTRY:** Az ipar fejlettsége.
  - **STANDARD OF LIVING:** Életszínvonal.
  - **UNEMPLOYMENT:** Munkanélküliség.
- A **TIME SCALE**-ben azt állíthatjuk be, hogy 40 vagy 10 időegységre visszamenőleg nézzük-e meg a változásokat. Természetesen a 10 évesnél a grafikon nagyobb felbontásban tájékoztat, mint a 40 éves, tehát ha a 10 évesnél éppen csökken egy adott dolog, a 40-esnél attól még emelkedhet. Az **EXIT**-tel léphetünk ki.

- **EDIT SCREEN:** Építkezés. Általában ebben a menüben fogunk ténykedni, ugyanis minden itt tudunk csinálni, amit a város alakításával kapcsolatban csak lehet. Az új menüsor balról jobbra:
  - **BULLDOZER:** Ezzel az ikonnal tudunk lebontani mindent, még az erdőket is (nesze nektek, Környezetvédők!), és ezzel egyenesíthetjük ki a folyók szokatlanul kanyargó partvidékét, hogy oda is lehessen építkezni. Ára területenként \$1.
  - **ROADS:** Útépítés. Ha lehet, minden házát építsünk körbe, de ne 'bedőljünk' építsünk, mert a valóságban sem a házakban végződnek az utak. Ez \$4-ba kerül.
  - **POWER LINES:** Elektromos vezetékek. Az erőművekből kell vezetni a házakba. A házak is vezetők, tehát ha egy házba áramot vezetünk (akkor az ráz...), és azt összekötjük egy másik házzal, akkor a másik is kap áramot (romáthetőség érthető). Ára \$4. Ha valamely épület — aminek egyébként kellene — nem kap áramot, azt egy villgóló 'P' betű jelzi a ház aljában.
  - **WATER:** Vívezeték. Semmi értelme használni, nem emel semmit a házak fejlettségén (csak a fakók mosdatla-

nabbak, ha nincs...). Egyébként ez is \$2.

- **RESIDENTIAL ZONE:** Lakóövezetek. 3x3-as területet foglalnak, és 'R' betű van a közepükön. Itt fognak a városiak lakni. Előnyös, ha boltok vagy folyók mellé építjük. Egy építkezés \$100-t emészt fel.
- **COMMERCIAL ZONE:** Boltok, kereskedelmi épületek. Itt szórhatják el a lakók a pénzüket, ezenkívül munkahelyet is biztosít. Ez is 3x3-as területű, ez is \$100-ba kerül, de a közepén egy 'C' betű foglal helyet.
- **INDUSTRIAL ZONE:** Ipari épületek. Szintén 3x3-as nagyságú, ugyancsak \$100. A közepén viszont 'I' betű van, és az emberek munkahelyét biztosítja, továbbá a kereskedelemnek gyárja a szükséges cikkeket. Mindezek mellett még ontja a szmogot, ezért a lakóházaktól távolabb építsük őket, és parkosítsuk be a környéküket.
- **PARK:** 2x2-es területet foglaló növénycsoport, ami a légszennyezést csökkenti. \$50 az ára.
- **SEA PORT:** Kikötő. Építése után hajó fog vándorolni a vizeken. Nem árt vízparttra építeni, és kereskedelmi épületekkel körbeépíteni. 4x4-es területen, \$1000-ért épít meg. Növeli a légszennyezést, elég rendesen.
- **POWER PLANT:** Erőmű. Indokoltnak láttuk, hogy ezen Át áramot odja a városnak. 4x4-es területű, az ára pedig \$2000.
- **AIRPORT:** Repülőtér. Építése növeli a város loigalmát, és elkezdnek a légterben röpködni a repülő. Jó, ha víz is van a környéken, továbbá kedvezően hat rá a kereskedelmi épületek közelsége. 4x4-es területű, az építkezés pedig \$4000-t emészt fel. Igen érdekes módon ez nem növeli a szennyezést.

Ezeket a dolgokat a 'RETURN'-nel való kiválasztás után az éppen aktuális kurzorpozícióba rakosgathatjuk le a tűzgomb segítségével. A kurzor mindig akkora, amekkora az éppen aktuális építendő terület. Ha egy dolgot nem tudunk lerakni, az azért van, mert van 'alatta' valami, amit előzetesen még le kell bontani... Egy területre le lehet rakni utat és elektromos vezetéket is, csak akkor nem, ha az egyik éppen itt kanyarodik, vagy keresztelkedik. Még van itt az **EDIT SCREEN**-ben egy menü, ami a C-64-es változat, és írók szögyene: a **DISASTER MENU**. Ki lesz olyan bolond, hogy nehezen összetekelt városát egy meghiúsított helyen, a saját keze által lerombolja (ón...) ?! A **FIRE** (tűzvész), **TORNADO** (szélvihar), valamint a **MONSTER** (szörny) lehetőségek között válogathatunk, majd meg kell határoznunk, hogy hol következzen be a 'véletlen' természeti katasztrófa. Van még az **EARTHQUAKE** (földrengés), ami az egész területet érinti. Azért az egyiket lehet valamire használni, de erről majd a végén, a tippeknél szólnunk.

- **DISK ACCESS MENU:** Lemozműveletek.

- **LOAD:** Játékkállás betöltése.
- **SAVE:** Játékkállás kimentése.
- **CATALOG:** A lemezen található városok listája.
- **EXIT:** Kilépés.

- **TERRAIN MENU:** Területszerkesztés. Itt két alternatíva áll előttünk: vagy a géppel generáltatunk egy új térképet (**CREATE NEW TERRAIN**), vagy mi szerkesztünk egy számunkra megfelelő természeti környezetet (**EDIT TERRAIN**), a következő menüsor segítségével:

- **CLEAR MAP:** Térképtörlés
- **LARGE RIVER:** Nagy folyó
- **SMALL RIVER:** Kis folyó
- **LARGE TREES:** Nagy erdő
- **SMALL TREES:** Kis erdő

Az adott tereptárgyat a tűzgömbből rakhatjuk le a téglalap-kurzor bal felső sarkába. Folyamatosan is megrajzolhatjuk a terepet, mert a tűzet lenyomva tartva egymás mellé folyamatosan kerülnek vizek, erdők, és folyókat, erdőségeket alkotnak. Egyébként, ha kevés erdőt rakunk, a program egy idő után feleszórja térképünket vele (természetes szaporodás). Ne lepődjünk hát meg, ha nem pakoltunk erdőt, és mégis irtani kell a fákat.

#### Tipppek:

- Városunkat építsük ki úgy, hogy a forgalom minél jobban szétterüljön.
- A legnagyobb forgalom a gyárak és a lakóépületek között van.
- A lakóházak-gyárak-üzletek aránya kb. 10:6:4 legyen.

- A terület kihasználás szempontjából előnyös a 'kockaépítkezés'.
- Ne építsünk túl nagy ipari központokat, inkább építsük körül a várost, egyet-kettőt pedig rakjunk a többi épület közé.
- Egy cheat: Az **EDIT SCREEN** menüben bármikor lenyomva az 'F1'-et, \$4000-unk lesz (ha \$5000 volt, akkor is!!!).
- A folyón ingyen építhetünk utakat és elektromos vezetékeket, kanyarodni és keresztezni viszont nem lehet.
- A természeti katasztrófák közül hasznos a tűz, ugyanis ezzel megoldhatjuk az utak kanyarodását/kereszteződését a vízen. Építsük meg az utat, majd azon a ponton, ahol a kereszteződést szeretnénk, csináljunk tűzvészt, majd a bulldózerrel bontsuk le. Így egy kis szigetecské keletkezik, amin már lehet kereszteződést csinálni.

- Első dolgunk egy erőmű építése legyen, vagy még inkább 2-3, de ne egy rakással.

- Ha lehet, soha ne építsünk úgy két épületet, hogy összeérjenek.

Hát ennyi lenne. AMIGA-n meg PC-n van még tűzoltóság, rendőrség, adózás állítása, véletlenszerű természeti és nem természeti csapások (pl. lezuhan egy repülőgép, természetesen egyenesen rá a városra), meg még egy rakás dolog, természetesen jobb grafikával. Nyilvánvaló, hogy a 8\*8-as változat ezeknek nem nagyon mehet a közelébe, de a C64-es stratégiák között mégis az első között említhető. Egyszerűen cool, érdemes kipróbálni. Szóval előre, ti polgármesterei a földnek!

• **SCORPIO**

# SIM CITY 2000

Megjelent hajdanán, úgy '89 körül egy **SIMCITY** nevű program, melyet PC-re az akkor még kevésbé ismert **Maxis** szoftwaro-ház készített el (azóta már megkadvelthetők őket nagyszerű **SimAnt**, **SimEarth**, **SimLife**, **SimFarms**, stb. programjaik által is). Mint újszerű stratégiai játék, egészen lenyűgözte a **Pirates**, **North & South** etc. rajongókat. Elsősorban a PC-s verzió volt szuper, még ma is jónak mondott EGA, 640x350-es grafika, jó kezelhetőség. A játékokban módszeresen fel kellett építeni egy várost, megtervezni a lakosság mindennapi életét, szabályozni az adókat (és természetesen szedni is őket). Mindez nagyon komoly és nehéz feladatnak tűnt — addig. Mert nemrég, '93-ban megjelent a **SimCity 2000**! És sokkal komplikáltabb. Természetesen ez már csak PC-re van, pl. az SVGA grafika innál, ami meglehetősen jó: teljes képernyős 640x480-as felbontás 256 színben! Itt már 3D szemszögben figyelhetjük városunk fejlődését (vagy hanyatlását — **CoVboy**) (bár ez néha elég zavaró, ui. a házak eltakarják a mögöttük levő területeket!). Az "építőkövek" is nagyon sokat fejlődtek a **SimCity Classic** óta (a program így nevezi a régi verziót...). A lantaszlikus FM zenét már AdLib-en is élvezhetjük (igaz, van PC-Spekerre is zene, de az szörnyen neveléses...), a zörejek viszont már SB-t igényelnek. Képe előny, hogy a **SimCity Classic**-ből áthozhatjuk a már megépített városunkat — csak \*.CTY-ből kell átnevezni \*.SC2-re! (És ha áthoztuk, első dolgunk az legyen, hogy bevezetjük a vizet, ugyanis az eddig nem volt,

most már van — nem beszélve ugyebár a fejlettebb hidakról, utakról, házakról, és egyéb építőelemekről.) Azonban ne higgyük, hogy minden csak előnyre változott. A 3D szemszög — mint azt már említettük — néha zavaró lehet, ideiglenesen sem lehet 2D perspektívára kapcsolni, és akkor még nem is szólunk pár (de tényleg csak pár!) feleslegesen túlbonyolított funkcióról.

A felújításban természetesen rengeteg "modern" dolgot doboltak, ilyen az SVGA grafika, a hangkártyatámogatás, valamint a 7 MByte-os méret is... Érdekesebbek azok az újítások, amelyek a játékon belül estek:

**Új építőelemek:** Hegyek, tavak, vízvezetők, kulturális központok, polgármesteri ház, többféle híd, elágutak, földalatti, stb., oktatási intézmények, börtön, állatkert, tengerészet, nagyobb parkok, táblák.

**Új katasztrófák:** Hurrikán, felkelés. **Egyéb plusz lehetőségek:** Újságok, szomszéd településekkel való összeköttetés, komplikáltabb — azaz még prolibb — adóztatás (A'la BékeSIM City — **CoVboy**), jóval részletesebb grafikonok, statisztikák.

Először is érdemes áttekinteni a képernyőt és a kezelést (azért azok is olvassák el ezt, akik már elég jól ismerik a programot, mert találhatnak benne hasznos infókat):

A menük:

- **File:** Lemezművelet ek, egyértelmű.
- **Speed:** Sebesség.
  - Pause: Az!
  - Turtle: Lassú
  - Liame: Közepes
  - Chaetach: Gyors
- **Options**

- **Auto Budget:** Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a program nem löki minden évben előnk a pénz-ügyi táblázatot.
- **Auto Goto:** Ha bekapcsoljuk, a program valamilyen esemény (tűz, áradás stb.) esetén rögtön a helyszíre ugrik.

- **Sound Effect:** Hanghatások be/ki (min. SoundBlaster!).
- **Music:** Zene be/ki.

- **Disasters:** Szerencsétlenségek, csapások

- **Fire:** Tűzvész, a tűzoltóság odarendelésével lehet védekezni ellene.
- **Flood:** Áradás, árvíz. Valamelyik városrész elönti a víz, túl nagy kárt nem okoz.
- **Air Crash:** Repülőszerencsétlenség. Rázuhan valamelyik városrészre, lerombol egy-két épületet, és megindul a tűz.
- **Tornado:** Tornádó. Lerombolja az útjába kerülő épületeket.
- **Earthquake:** Földrengés. Rengeteg épületet lerombol, tűzet okoz, tehát itt a tűzoltóságra is szükségünk van.
- **Monster:** Szörny. Ez a katasztrófa pont elég primitív, ugyanis egy négylábú, "transformer"-szörny kezdi pusztítani a várost — az alap-SimCity-ben legalább igazi, lius-vér szörny igyekezik károkat okozni (De azért az sem rossz, nagyobb, mint a város...).)
- **Hurricane:** Hurrikán. Hatása hasonló a tornádóéhoz.
- **Riots:** Felkelés (Du. 5-kor — **CoVboy**). Az emberek összetömrömlnek, és táblákkal járják az utakat. Illyenkor nem kiáltani kell, hogy, "Hááh, már megint ott sátorolnak, de jó", hanem pár rendőrségi osztagot kell odaküldeni (vagy a hadsereget, ha van).
- **No disasters:** A katasztrófák eshetőségének kikapcsolása.

- **Windows:** Ugyanezek megtalálhatók ikonok formájában lejjebb.

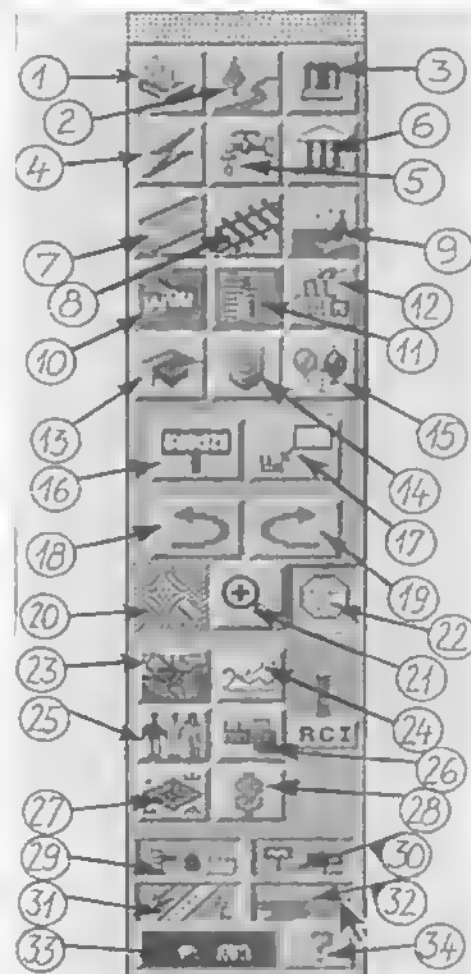
- **Newspaper:** Ez az egyik legérdekesebb része a **SC2000**-nek, ugyanis itt belepillanthatunk a városban megjelenő újságokba — az benne a nagyszerű, hogy mindig mást írnak, sose fogjuk ugyanazt a cikket kétszer megtalálni. A címekre clickelve elolvashatjuk a bekezdést. Nem árt ezeket az írásokat figyelembe venni — ugyanis pl. ha arról írnak, hogy egy öreg ment az utcán, és szlovahamot kapott, akkor valószínűleg kevés a kórházunk... és nyilván nem kielőgítő a rendőrség hatásköre sem, ha nyakra-főre csak büntényekről szóló cikkeket kell olvasnunk. Egyébként ahogy növekszik a városunk, annyival több lesz a helyi lap is.

Az ikonok:

1. (bulldózer)
- **Demolish/Clear:** Romeltakarítás vagy épület lerombolása
- **Level Terrain:** Egy szintre hozás (aki nem érti, próbálja ki — ezzel az ikonnal rombolhat és építhet is) (Én rombolok!!! - **CoVboy**).
- **Raise Terrain:** Hegy emelése
- **Lower Terrain:** Talajszint alá ásás
- **De-Zone:** Adott zóna teljes törlése — ez így nehezen érthető, lme egy példa: ha pl. van egy ipari területnek kijelölt rész, akkor ez visszaállítja eredeti üres, semleges talajnak.







2. (fa, folyó)
- **Trees:** Erdő/la létesítése, ahányszor egy helyre clickelünk ezzel, annyiival sűrűbb lesz az erdő
  - **Water:** Tó létesítése

3. (sziréna): Valami zűrzés esetén ezzel küldhetünk tűzoltósági/rendőrségi osztagokat (vagy a hadsereget, ha van, az mindenre jó) a helyszínre.

4. (villám)
- **Power Lines:** Villanypózna létesítése, áramellátást biztosít
  - **Power Plant:** Villamos erőmű létesítése, több típusa van:
    - **Coal Power (200 Mw):** Szénrel működő (olcsó, viszont szennyező)
    - **HydroElectric (20 Mw):** Hidroelektrikus (tisztá, viszont sok kell belőle)
    - **Dil Power (220 Mw):** Olajjal működő (tisztább a szénrel)
    - **Gas Power (50 Mw):** Gázzal működő (sokkal tisztább a szénrel, viszont drága)
    - **Nuclear (500 Mw):** Nukleáris (nagyon nagy veszélyt jelent leégés esetén)
    - **Wind Power (4 Mw):** Szélenergiával működő (tisztá, és elég megbízható - viszont sok kell belőle)
    - **Solar Power (50 Mw):** Napenergiával működő - napelem (olcsó, viszont nem teljesen megbízható)
    - **Microwave (1600 Mw):** A jövő erőműve (tűz esetén veszélyes lehet a sugárzása miatt)
    - **Fusion (2500 Mw):** Fúziós (tisztá, megbízható, viszont nagyon drága)



5. (vízcsap)
- **Pipes:** Vízvezeték építése
  - **Water Pump:** Vízpumpa építése

- **Water Tower:** Víztorony építése
- **Treatment:** Szennyvíztisztító építése
- **Desalinization:** Sótalanító építése (tenger esetére)

6. (múzeum/szerző épület)
- **Braun Liema Dome:** Ez valami kulturális központ, vagy templomszerűség
  - **Mayor's House:** Saját házunk megépítése
  - **Arcologies:** Ez egyfajta modern "óvóhely", főleg az U.S.A.-ban honos: egy hatalmas földrengés, tűz, víz, és sugárzásbiztos építményről van szó. Minden megtalálható benne, ami a megélhetéshez szükséges (Kaja, pia, nő? — CoVboy). + még szórakozási lehetőségeket is nyújt. Turisták számára látványosság is. Állandó jelleggel laknak benne, de szükség esetén még rengeteg helyet tudnak biztosítani a menekültek számára (Ezt nem egészen értem, most besznyák vagy ordélyi menekültekről van szó? — CoVboy).
  - **Plymouth Arco**
  - **Forest Arco**
  - **Darce**
  - **Launch Arco**  
(Minél drágább az óvóhely - annál korszerűbb.)

7. (út)
- **Road:** Rendes betonút építése. Ugyan-ezzel tudunk folyóra hidat építeni:
  - **Causeway:** Egyszerű betonhíd
  - **Reisling Bridge:** "Zsilipes" híd, hajók számára
  - **Suspension:** Közismert pilléres híd

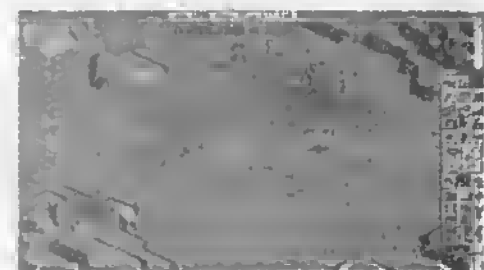
- **Highway:** Országút építése
- **Tunnel:** Alagút építése
- **Bus depot:** Buszmegálló építése
- **Onramp:** Felhajtó (autópályánál)

8. (sínek)
- **Rail:** Vasút építése (ezzel folyóra is tudunk építeni vasúti hidat, az lesz a Rail Bridge)
  - **Subway:** Földalatti útvonal építése
  - **Rail Depot:** Vasútállomás építése
  - **Sub Station:** Földalatti-állomás építése
  - **Sub <—> Rail:** A földalatti a felszínre jön

9. (hajó, repülő)
- **Seaport:** Kikötő létesítése (ez főleg az ipar számára fontos)
  - **Airport:** Repülőtér létesítése

10. (családi ház): Telkek kijelölése.
- **Light Residential:** Kiseb házak számára
  - **Dense Residential:** Nagyobb, lakótelepi házak számára

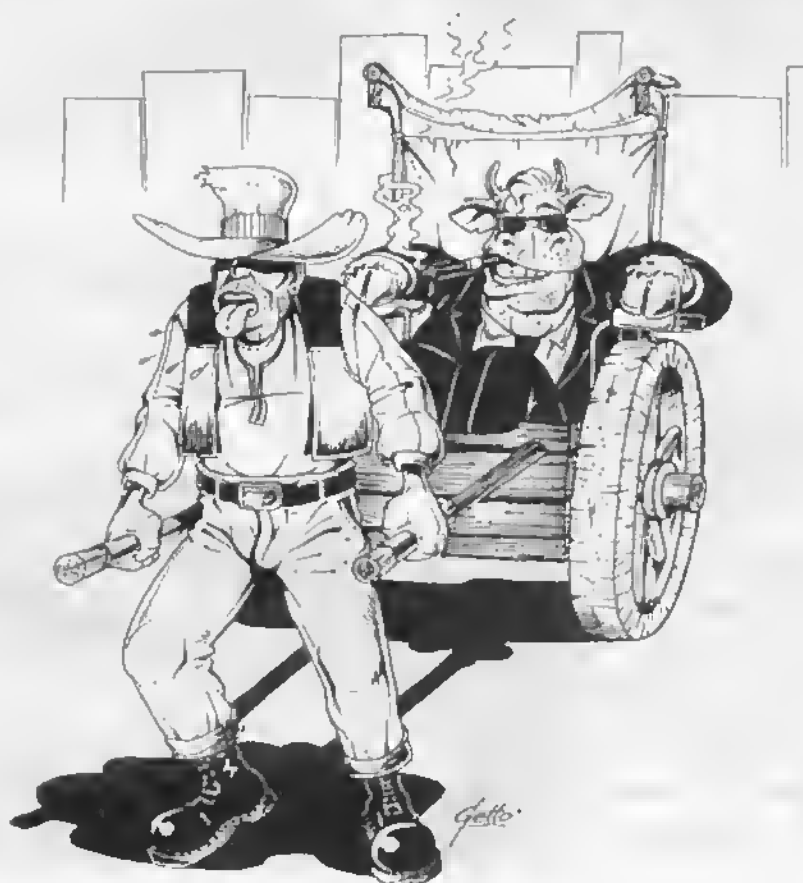
11. (emeléses üzletház): Üzletházak (munkahelyek) területének kijelölése.
- **Light Commercial:** Kiseb üzletházak, üzletek számára
  - **Dense Commercial:** Nagyobb, több emeletes üzletházak számára



12. (gyári): Az ipar területének kijelölése.

- **Light Industrial:** Kiseb ipari épületek számára
- **Dense Industrial:** Egy kis logika szükségeltetik

13. (egyetemi fejfedő)
- **School:** Iskola létesítése
  - **College:** Kollégium létesítése
  - **Library:** Könyvtár létesítése
  - **Museum:** Múzeum létesítése



- 14. (jólvény)
  - Police: Rendőrség létesítése
  - Fire Station: Tűzoltóság létesítése
  - Hospital: Kórház létesítése
  - Prison: Börtön létesítése
- 15. (lufik)
  - Small park: Park létesítése
  - Big park: Nagyobb park létesítése
  - Zoo: Allatkert létesítése
  - Stadium: Sportstadion építése
  - Marina: Tengerészet
- 16. (Sign): Segítségével egy táblát tehetünk ki valahova, természetesen az általunk meghatározott szöveggel (Pl. "A HO szabadság miatt zárva" — CoVboy).
- 17. (címke): Ha ezt választjuk, az egérkurzor megváltozik, és ezután bárhová clickelünk, infót kapunk az adott épületről, területéről, stb. Általában a következő adatokat kapjuk meg:
  - Zoned: Besorolás, lehet lakótelek (Res.), kereskedelmi rész (Com.), vagy ipari (Ind.)
  - Altitude: Ilyen mély, lábban mérve
  - Land Value: Érték, dollárban
  - Crime: Bűnözés mértéke (None / Low / Medium / High — Nincs / Alacsony / Közepes / Magas)
  - Pollution: Légszennyezés mértéke (ld. fent)
  - Powered: Áramellátás (Yes/No — Van/Nincs)
  - Watered: Vízellátás (ld. fent)
 Természetesen kaphatunk más adatokat is, pl.:
  - Vízre clickelve: Altitude: Ilyen mély lábban mérve
  - Útra clickelve: Traffic: Ennyi autó megy el percenként az úton
  - Erőműre clickelve:
    - Max. Output: Max. teljesítmény MWatt-ban
    - Running at x% of Capacity: x%-ban van kihasználva
    - Age (Max): Itt azt tudhatjuk meg, hány éve üzemel, zárójelben pedig, hogy hány éves korában kell lecserélni (ha van alég pénzünk, a program ilyenkor automatikusan kicseréli)
  - Rendőrségre clickelve:
    - Officers: Irodai alkalmazottak száma
    - Crimes Reported: Ennyi bűnüggyel foglalkoztak
    - Arrest: Ennyi bűnügyet oldottak meg
    - Annual Cost: Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása
  - Tűzoltóságra clickelve:
    - Firefighters: Tűzoltók száma
    - Fire engines: Tűzoltóautók/készülékek száma
    - Response time: A tűzoltóság átlagos reakcióideje vész esetén
    - Annual Cost: Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása
  - Saját házunkra clickelve (Mayor's House):
    - Approval Rating: A népek ennyi százalékaiban helyeslik munkánkat, no meg azt, hogy ideépítettük a házunkat
    - Built in: Ebben az évben készült
    - Employees: Alkalmazottak száma
    - Doorstops: ? (Nálam ez a kulcsomó — CoVboy)
  - Kórházra clickelve:
    - Beds: Kórházi ágyak száma
    - Patients: Betégek száma
    - Doctors: Orvosok, ápolók száma
    - Grade: Osztályszint: az intézmény színvonala: A: nagyon magas, B: magas, stb. (F+ volt a legrosszabb, amit eddig láttunk)
  - Iskolára clickelve:
    - Capacity: Elméleti tanulóbefogadóképesség
    - Students: Tanulók száma
    - Teachers: Tanárok száma
    - Grade: Osztályszint, mértékegysége ismeretlen

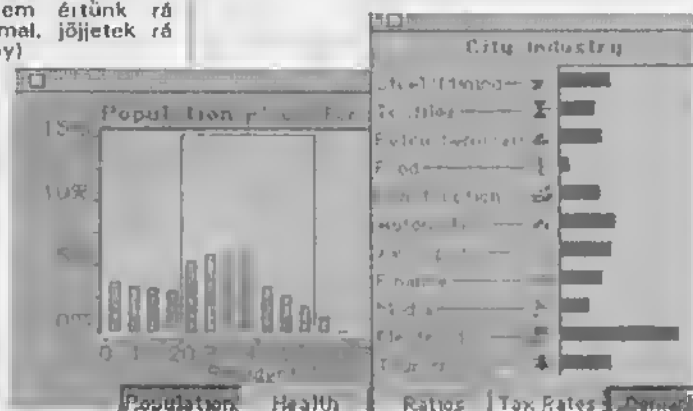
- Annual Cost: Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása
  - Emlékszoborra clickelve:
    - Height: Magasság, lábban mérve
    - Material: Anyag, pl. Bronze
    - Built in: Ebben az évben állították fel
    - Pigeons perched: A madarak számára fenntartott üldőudak száma(1)
  - Tengerészetre clickelve: Boats: csónakok száma
  - Ovóhelyre clickelve:
    - Design Capacity: Tervezési kapacitás
    - Residents: befogadóképesség/ bentlakók száma
    - Built in: Ebben az évben építették
    - Conditions: Osztályszint, összefügg a bentlakók számával
  - Braun Llama Doma-ra clickelve:
    - Weddings: Összeseketések száma
    - Visitors: Látogatók száma
    - Sightings: Látványosságok
    - Complaints: Panaszok száma
    - Bungee Jumps: Ez az a amerikaiak által "meghonosított" játék, amiben hídakról, vagy más magas építményekről ugrálnak le emberek gumikötéllel (Bye-bye Siófok — Manucla)
- Csakúgy, mint az újságok esetében, nem árt figyelmebe vennünk az adatokat, ha pl. egy kórházban több beteg van, mint ágy, akkor senki sem fog megharagudni, ha építünk még pár épületet...
- 18., 19. (nyilak): A térkép forgatása
  - 20., 21. (nagyítók): A térkép kicsinyítése/nagyítása
  - 22. (célpáncs): Megnevezik a jobb egérgomb funkcióival — a térkép kijelölt pontja kerül a középpontba, így lehet mozogni a területen.
  - 23. (minitérkép)
    - Funkciók felülről lefelé haladva:
      - Minitérkép: Az alaptérkép
      - Út: Úthálózat, összeköttetések
        - Roads: Betonutak
        - Rail: Vasutak
        - Traffic: Forgalom
      - Villám: Áramellátás
      - Vízcsap: Vízellátás
      - Emberek: Népsűrűség
        - Density: Népsűrűség
        - Rate of Growth: Népsűrűség növekedése
      - Börtöntöltelék: Rendőrség
        - Crime Rate: Bűnözés
        - Police Power: Rendőrség hatásköre
        - Police Depts: Rendőrségi épületek
      - Gyárfüst: Légszennyezés
      - Pénzszák: A városrészek értéke
      - Műzeumszerű épület: Tűzoltóság
        - Fire Power: Tűzoltóság hatásköre
        - Fire Depts: Tűzoltósági épületek
        - Schools: iskolák
        - Colleges: kollégiumok
      - Kék árnyalatok: Az alaptérkép "hatáskörjelző" színárnyalatainak kivételével a nagytérképre — aki nem érti, próbálja ki (Jó módszer, majd heveztjük, minden lehetséges elején azt fogjuk látni hogy "Nem értünk rá foglalkozni a programmal, jöjjetek rá magatoktól" — CoVboy)

- 24. (grafikonok): Itt megtekinthetjük 1., 10. vagy akár 100 éves visszamenőleg a város fejlődését:
  - City Size: A város mérete, növekedése
  - Residents: Népsűrűség
  - Commerce: Kereskedelem
  - Industry: Ipar
  - Traffic: Forgalom
  - Pollution: Légszennyezés
  - Value: Érték, vagyon
  - Crime: Bűnözés

- Power %: Erőforrások kihasználása
- Water %: Vízi erőforrások kihasználása
- Health: Egészség
- Education: Oktatás
- Unemployment: Munkanélküliség
- GNP: Egy főre jutó nemzeti össztermék (vehetjük színvonalnak is)
- Nat'l Pop: A népesség növekedése a környező lalvakat is beleértve
- Fed Rate: Banki kamatláb

- 25. (emberek): Életkor szerinti adatokat kérhetünk le vele.
  - Population: A népsűrűség életkor szerinti
  - Health: Egészségi állapot életkor szerinti
  - Education: Iskolázottság életkor szerinti
- 26. (emeltes házak): Ezzel az ipari jelenlegi állapotát kezelhetjük le.
  - Ratios: Erre a gombra clickelve megnézhetjük, melyik ipari területen mekkora a termelés mértéke
  - Tax Rates: beállíthatjuk, hogy melyik iparágban milyen szinten termelünk
- Demand: itt megnézhetjük, melyik iparág termékeire milyen mértékben van szükség
  - Steel/Mining: Bányászat
  - Textiles: Szövetgyártás
  - Petrochemical: Laboratóriumi kísérleti eszközök gyártása
  - Food: Élelmiszergyártás
  - Construction: Munkagépek, használművek gyártása
  - Automobile: Autógyártás
  - Aerospace: Repülőgép- és űrhajógyártás
  - Finance: Államháztartás
  - Media: Alkalmazgyártás (?)
  - Electronics: Elektronika
  - Tourism: Turizmus

- 27. (3D lapok): A szomszédos, általában kisebb települések elhelyezkedését (és egyben az összeköttetési lehetőségeket) nézhetjük meg vele.
- 28. (Időjárás): Erre az ikonra clickelve megnézhetjük az egyébként minden év elején megjelenő pénzügyi táblázatot. Az egyik legfontosabb funkciója, hogy itt beállíthatjuk az egyes intézmények támogatásának mértékét (0-100%). A könyvek clickelve az aktuális intézmény pénzügyi helyzetét vizsgálhatjuk meg, a kérdőjelekre bökve pedig tanácsot kérhetünk az intézmény vezető személyétől. Legtöbbször azt válaszolják, hogy "I have no advice at this time" (Most nem tudok semmilyen tanácsot adni), csak ha valami gond vagy pozitív módon értékelhető dolog van, akkor adhatják pl. a következő válaszokat:
  - Property taxes (Adók):
    - "You should lower taxes to encourage growth." — Csökkenteni kéne az adókat a népesség növekedése érdekében (Hááá? Attól, hogy mondjuk elvonnák a Danubius-t, meg mondjuk a Juventus-t, nem biztos, hogy mindjárt apa lennék — CoVboy)
    - "Let's raise the taxes to increase total funds." — Növelni kéne az adókat a nagyobb jövedelem érdekében.



- **City ordinances (Rendeletek):**
  - "A neighborhood watch program would take a bite out of crime." — Le kéne lenni a szomszédos lalvak/városok rendőrségi módszereit.
  - "The people are asking for a pollution ordinances." — Az emberek panaszkodnak a légszennyezésre.
- **Bond payments (Adóssági ügyek):**
  - "Rates are good right now. Float a bond to take advantage." — A kamat mértéke most nem túl nagy, érdemes felvenni kölcsönt. Vegyen lől kölcsönt.
  - "These outstanding bonds are killing us. Raise taxes to pay them off." — Megölnék minket a felvett kölcsönök, növelje az adót, hogy visszafizethessék.
- **Police Department (Rendőrség):**
  - "Our crime rate is comparable to the national average." — A bűnözés szintje átlagos.
  - "A neighborhood watch program would take a bite out of crime." — Le kéne lenni a szomszédos lalvak/városok rendőrségi módszereit.
  - "I'm proud to report that crime is at an all time low." — Büszke vagyok arra, hogy jelenthető, a bűnözés szintje alacsony.
  - "Crime is on out of control. We need more police stations." — Elvesztettük utelmunkat a bűnözés lelett. Több rendőrségre van szükségünk.
- **Fire Department (Tűzoltóság):**
  - "This city needs more firemen." — Több tűzoltóság van szükségünk.
  - "Our fire response is adequate." — A tűzoltóság hatásköre kielégítő.
  - "Our fire response is excellent." — A tűzoltóság hatásköre kimagasló.
- **Health & Welfare (Egészségügy és jólét):**
  - "General CPR training will assuredly save lives." — Fejlettebb kórházi technika biztosan több életet mentene meg. (Nem lehet szó szerint lefordítani!)
  - "While expensive, Free Clinics make you popular." — Az ingyenes klinikák, bár drágák, népszerűbbé tennék Önt.
  - "A public smoking ban would benefit everyone." — A nyilvános dohányzás megszüntetése mindenki számára jó lenne (És ki az a mindenki? — CoVboy).
  - "Hospital services are trim, efficient and responsive." — Az egészségügyi intézményeink tiszták, hatékonyak, és bátki számára elérhetőek.
- **Education (Oktatás):**
  - "We need more adequately funded grade schools." — Több általános iskolára lenne szükségünk.
  - "We need more adequately funded colleges." — Több felsőoktatási intézményre lenne szükségünk.
  - "Educational services are adequate to our city's need." — Elegendő oktatási intézményünk van.
- **Transit Authority (Összekötött, úthálózat):**
  - "We need more roads." — Több út van szükségünk.
  - "We have too many roads. Remove some to save on maintenance." — Túl sok az út. Romboljon le egyes szakaszokat a fenntartási költségek csökkentésének érdekében.
  - "YOU CAN'T CUT BACK ON FUNDING! YOU WILL REGRET THIS!" — NEM SZÜNTETHETI MEG A TÁMOGATÁSUNKAT! EZT MEG MEG FOGJA BANNI!

A "Property Taxes"-nél állthajuk be az adó mértékét, akár részlete is bontva:

- **Res%:** Lakókira kivetett adó
- **Com%:** Kereskedelemre kivetett adó
- **Ind%:** Ipari kivetett adó.



A "Bond payments"-nél vehetünk lől kölcsönt (Issue Bond), vagy éppen visszalíratjuk (Repay Bond), esetleg megnézzhetjük adósságainkat (Show Bonds).

A "City Ordinances"-nél (a könyvre klikkelve), egy táblázatot láthatunk, ahol különböző rendeleteket hozhatunk:

#### Financo (Finanszírozás)

1% Sales Tax - 1%-os forgalmi adó bevezetése (mint Magyarországon az ÁFA)

1% Income Tax - 1%-os jövedelemadó bevezetése (mint Magyarországon az SZJA)

Legalized Gambling - szerencsejátékok legalizálása

Parking Fines - parkolási díj bevezetése

#### Education (Oktatás és Nevelés)

Pro-Reading Campaign - a kisiskolások számára kampány, hogy mindegyikük tökéletesen olvasson

Anti-Drug Campaign - drogellenes kampány

CPR training - Cépcér tréning...

Neighborhood Watch - a szomszédos falvak/városoktól módszeres program (hát az meg hogy kerül ide???)

#### Safety & Health (Egészségügy és Biztonság)

Volunteer Fire Dept. - önkéntes tűzoltók toborzása és felvétele

Public Smoking Ban - a nyilvános dohányzás beszüntetése

Free Clinics - ingyenes klinikák létesítése

Junior Sports - fiatalok számára sportolási lehetőségek megadása

#### Promotional (Más előrelépések)

Tourist Advertising - turizmus beindítása

Business Advertising - hirdetési lehetőségek megadása az üzleti életben

City Beautification - a város szépítése (kevesebb szemét, rekonstrukció, stb.)

Annual Carnival - évente karnevál megrendezése

#### Other (Egyéb)

Energy Conservation - energiatakarékoskodás beszüntetése (pontosabban takarékoskodás az energiával)

Nuclear Free Zone - atommentes övezetek létesítése

Homeless Shelters - menedékhelyek létesítése otthontalannak számára

Pollution Controls - légszennyezés szabályozás (pl. a gyárak tetejére "füstsűrítő" stb.) (Te atya-gatya, akkor én gyárat szívlak — CoVboy)

29. (házak) csak a kijelölt mezőket láthatjuk ideiglenesen

30. (táblák) táblák eltüntetésü ideiglenesen

31. (pózna, út, fa) csak az épületeket láthatjuk ideiglenesen

32. (mezők) lakó, ipari, kereskedelmi épületek eltüntetésü ideiglenesen

33. (különbféle kis ábrák) az mindont eltüntet ideiglenesen

34. (kérdőjel) ez a "help"

#### A játék menete

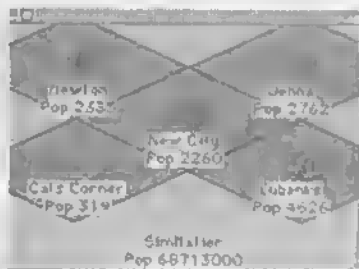
A játék menete tulajdonképpen ugyanaz, mint az alap-SimCity-nél, csak valamivel nehezebb és bonyolultabb. Első lépés az áramszolgáltató erőmű megépítése — lehetőleg gazdaságos és káros hatásokat nélkülöző erőművet építsünk, pl. nap-, vagy szélenergiával működőt. (Az utye emlétenünk sem kell, mekkora veszélyt jelenthet pl. egy leőgő nukleáris erőmű?) Ezután telepítsünk lakó, ipari, és kereskedelmi területeket egymás mellé, egyelőre csak kisebb épületek számára (Light Residential, Commercial, Industrial). A területeket természetesen ládózzuk be árammal (de ne feledkezzünk meg arról, hogy a póznákat össze kell kötni az erőművel ist). Az áram mellett nagyon fontos dolog a víz, ezt is vezessük be; tegyünk sok-sok vízpumpát (lehetőleg) állóvíz mellé (itt hatásozabban működnek, mint pl. folyónál), és építsük meg a földalatti csatornarendszert (ha lehet, már most, a játék kezdetén hálózuk be az EGESZ területet, nem kerül túl sokba). Ha nem él el mindenhova a víz (tehát áll a csatornában, nem folyik), akkor kevés a vízpumpa. Előfordulhat az is, hogy egy terület hol kap vizot, hol nem (ilyenkor (és persze állandó vízhiány esetén is) a "Query Tool" nevű téglalapban a "Water Shortage Reported" üzenetet kapjuk) — ebben az esetben is több vízpumpát kell létesíteni. A program fekete színnel jelzi a vízhiányban szenvedő területeket (ez persze csak akkor látszik, ha a föld alatti csatornákat építjük). Az egyéb vízzel kapcsolatos építmények (víztörőny stb.) egyelőre nem lényegesek. Ha megoldottuk az áram-, vízellátást, hamarosan megjelennek az első lakóházak (ha mégsem jelennek meg, akkor pár nagyobb üzletházat is létesítsünk /Dense Commercial). Semmiképpen ne feledkezzünk meg a hasznos közterületekről sem, az utakról, parkokról. A parkok csökkentik a lakók panaszait a légszennyezéssel kapcsolatban, az úthiány vagy úttöbblet pedig sokszor oka annak, hogy nem hajlandó beépülni város. Rendkívül fontos intézmény a rendőrség, a tűzoltóság és a kórház. Telepítsünk belőlük sokat, és MINDIG ellenőrizzük hatáskörüket. A rendőrség és a tűzoltóság hatáskörét a "minitérképén" (I23. ikon), a kórházakét pedig a "vizsgáldócímkevel" (17. ikon) ellenőrizhetjük a korábban leírt adatok alapján (pl. ha több beteg van mint ágyuk, akkor valószínűleg kevés a kórház). Természetesen az egyes intézmények vezetői is szolgálhatnak hasznos tanácsokkal (ezeket is MINDIG ellenőrizzük). Kezdetben legyen alacsony az adó mértéke (pl. 4 %), hogy hamar beépüljenek a telkek (majd később vissza lehet emelni pl. 7-8 %-ra). Építsünk oktatási intézményeket - elemti iskolát és kollégiumot egyaránt. Ne feledjük: sokkal több profirot hoz egy tökéletesen működő kisváros, mint egy romos, lepusztult nagyváros. Később gondoskodhatunk a nép kulturális szórakoztatásáról: építhetünk múzeumokat, könyvtárakat, állatkéteket, sportstadionokat stb. Ha kifogyunk a pénzből, velatunk fel kölcsönt (28. ikon, "Bond Payments"), de vigyázzunk, NAGYON nehéz lesz később visszafizetni!

Há azí látjuk, hogy egy városrészt nagyon lepusztult (omladoznak az épületek stb.), akkor a következőket tehetjük a felváltóhatás érdekében:

- nözzük meg hogy egyáltalán van-e elég áram és víz
- lehet hogy kevés az ipari és/vagy kereskedelmi terület
- ha közel van a tékép széléhez a terület, kössük össze a szomszédos város-sal/faluvával (csak ki kell "húzni" a tékép szélére az utat, vasutat, földalatti stb.), hálha ez felvidítja a lakókat (bár kemény 1000 dollárunkba kerül)
- telepítsünk parkokat (sokát!)
- csoréjük le az esetleges légszennyező erőműveket modernebb típusokra
- ha kevés az út, építsünk többet
- vigyázzunk, hogy megfelelő legyen a zónák aránya (pl. ne tiaminc légszennyező épület között legyen két ház)



Ha valamelyik városrész nem kap áramot, pedig be van kötve, akkor új elölművet kell létesítenünk, inért a régi nem tud elagondó villamos energiát biztosítani. Ha a nép nem túl elégedett (vagyis ha azt olvashatjuk az újságokban, hogy *Major Rated x %*, és ez az  $x$  70 alatt van), akkor hozzunk a lakosok számára kedvező rendeleteket a pénzügyi táblázatnál található "City Ordinances"-en belül (28. ikon).



Az újságokat olvasva kiderülnek a több problémák:

- **unemployment** (inunkanélküliség): több kereskedelmi területet kell kijelölnünk
- **traffic** (túl nagy forgalom): építsünk több utat, ha nincs hely, akkor föld alattit
- **taxes** (túl magas adó): na, ilyenkor vajon mit lehet tenni?
- **pollute** (légszennyezés): hozzunk légszennyezés-külőztetői rendeletet (28. ikon, a "City Ordinances"-en belül)
- **educate** (túl alacsony szintű oktatás): építsünk több iskolát és kollégiumot
- **crime** (bűnözés): teljesítsük a rendőrség hatáskörét
- **water shortage** (vízhiány): sürgősen vizsgáljuk meg a vízvezetőköket

Ha valamelyik probléma mértéke 15% felé csúszik, sürgősen orvosoljuk!

A "Centering Tool" téglalapban általában a következő üzeneteket kaphatjuk:

- **Water Shortage Reported:** vízhiány, erről már volt szó
- **Citizen Demand Road & Rail:** sürgősen építeni kell autópályákat és vasutakat
- **Citizen Demands School:** sokkal több iskolára van szükség!
- **Industry Demands Seaport:** sürgősen szükség van kikötő(k)re
- **Hurricane Warning:** hurrikán közeleg!
- **Power Plant Needed:** sürgősen szükség van egy új elölműre

**Nagyon fontos:** Természetesen nem csak a leírak alapján lehet megoldani a problémákat, hanem a rendeletek is nagyon sokat segítenek!

#### A lapokat is GYAKRAN nézegessük!

Ha mindezeket az "alap"-dolgokat végigpróbáltuk, akkor már egy elég jól működő kisvárosunk van. Ilyenkor építhetünk speciálisabb dolgokat is (már ha van pénzünk rá!), mint pl. óvóhelyek, repülőter (Vigvázat! Ezt nem szabad magas épületek közelébe tenni, mert a gépeknek kell "fel szállási hely", és ilyenkor könnyen belemehetnek a házikkal), tengerészet, Braun Llama Dome, Mayor's House, bírton stb. Nem szabad megfelekedni a lakók közérzetéről és az életszínvonal fejlesztéséről sem — az minimum, hogy az intézményvezetőknek ne legyenek gondjaik, panaszuk. Ha fellet, hozzunk minél hasznosabb rendeletet. Továbbá NAGYON fontos, hogy az egyes intézmények támogatása mindig a MAXIMUMON (100%-on) legyen, kivéve ha pénzügyi válságban vagyunk.

Idővel, ha már eléggé megnövekedett a városunk (kb. 60000 főre), akkor a program újratöltést lesz katonai repülőter/kikötő létesítésre. Ha lehet, fogadjuk el a kockázat "mindössze" egy kis rendülés a nép részéről, amit "pillanatok" alatt le lehet venni. (Hurrá! Csak így tovább! Hát kit érdekel, mi a nép véleménye?! - CoVboy) A hadsereg szinte mindenre jó, betöltheti a tűzoltó-

ság és a rendőrség szerepét, sőt, még savas esők esetén is jó szolgálatot tehet. Hacsak nem kapcsolunk ki, minden év januárjában megjelenik az egyébként a 28. ikonnal előhívható pénzügyi táblázat. Ha máskor nem, hát legalább ilyenkor tekint- sük át jó alaposan.

Végezetül szólunk kell a játék konfigurációs igényéről. A grafika — mint már említettük — egy 512K-s SVGA kártya kell. A program mindegyik húsféle adaptált ismeri, (Cseng 4000? — CoVboy) (Bruhahaha! — 1.0) persze akinak ritka kártyája van, annak sem kell aggódnia, mivel vannak átfedések (pl. egy mezei Tildent 8900CL-en a program nagyodóan futott — VESA SVGA módban!). A leggyakoribb probléma azonban az egérkezelés, ugyanis a program nem fogad el bármilyen driver-t (mouse nélkül meg nem megy...). Ha egyszerű gmouse.com-on próbálunk meg használni, akkor hajlandó lesz futni a játék — viszont az egérkurzor kb. 30 pixelenként fog mozogni, mármint ez az apró ikonok esetében meglehetősen nagy hátrány. Létezik egy almmouse.exe nevű fájl, annak segítségével szinte az összes típusú egér szerűen működik. A programmal nem működnek együtt: dmouse.com, imouse.com, fmouse.com, viszont eredeti Microsoft és Logitech driveri tökéletesen megfelel.

Hát ennyit tudunk összefoglalni a *SimCity 2000*-ről, és az pont elég ahhoz, hogy mindenki tudjon játszani ezzel a nagyszerű játékkal (valószínűleg a *Scenario Disk*-re négy vissza fogunk télni valamelyik TökösMákosban). Bár a leírást nyitva voltunk úgy elkészíteni, hogy még egy *SimCity* témában teljesen járattal egyén is tudjon vele játszani, ezért feltöltöttünk némi "alap tudás"-t... Végezetül egy **HATALMAS** thagx Csülös Adámnak, pontosabban, CSÜRÖS ADAMNAK, aki lektorálta és szakértelte ezt a leírást, és aki nélkül biztos, hogy sosem készült volna el.

• NAFA

# SIM FARM



No, aggyisteni... Hm, ez lehet hogy a játék káros hatása, mindenesetre az biztos, hogy kicsit sok időt sikerült vele tölteni

(Szim-Szim-Szimááááak - CoVboy)... Jó, tudom, hogy nem túl szerencsés a téma, hiszen az átlagos, számítógéppel ren-

delkező (Milyen az az átlagos számítógép? — CoVboy) útlembert kb. 3-4 évenként kerül kapcsolatba a mezőgazdasággal

lebbes benne van az is amikor elhajtunk kocsiával egy búzatábla mellett), akkor is általában rendkívül pozitív hatások érik a feltehető, amelyeknek a betetőzése rendszerint az, hogy dühösen konstatáljuk egy kiadós adag locitrom jelenlétét vándorlók *Mortens*-ünkön (szeszbe esztben meztelen voltunk). Ennek ellenére a játék jó, hiszen ugyanúgy nehéz, mint a többi *Maxis* termék, és legalább van benne némi oktatási célzat is (már ha tudunk angolul). Betöltéskor a következő menü tájul elénk: **Select a region:** Terület választása. Ha az Amerikát képeken a sárga növekedéseket választjuk, egy-egy scenniót kapunk, egyéb helyszíneken a nulláról indulunk.

#### A három mutató:

**Rainfall:** eső mennyiségi;  
**temperature:** átlaghőmérséklet;  
**wind speed:** szél erőssége.

Ezek az adatok nagyon fontosak, mivel kihatással vannak a termelhető termékekre, és a gazdálkodás módjára is.

**Use this region:** az aktuális terület kiválasztása.

**Design your own:** Ha nem akarunk Amerikában szerezteszteni, hiszen emiatt hatjuk mucsajrócsói távoli rokonunk földjén. Itt be lehet állítani az éghajlatot is. A két kapcsolóval (*river*, *lake*) folyót ill. tavat rakhatunk a térképre, ha pedig nem tetszik a terület, a *Generate World* kapcsolóval újragenerálhatjuk. A két betű (H,T) a farmot és a várost jelölik. Lehetőleg minél közelebb legyenek egymáshoz!

A lőmoniben van még két másik pont is, a *Load saved game* jelentése nem jöttünk rá, a *quit* pedig szerintünk kicsit korai.

Közdésnél a *Sim*-szériában megszokott menüdszemből tűnik fel, amelyekre klikkelve újabb, nagyobb menük bukkannak fel. Ezek:

**BUY:** Vásárlás. A kis ikonok felülről lefelé: gép-, vetőmag-, állat-, épület-, vegyszer-vásárlás.

Hogy mi is az, amit vehetünk:

#### GEPEK:

**Traktor:** alapvető, kezdetben legalább egy kell, ez vonatja a többi eszköz nagy részét is. Ára 400\$.

**Plow:** Ez a borona (Tudjátok, az, ami a bírálty fejen van - CoVboy). Reménytelenül városiak kedvéért: ezzel szántunk. (A szántás műveletét nem igazozzuk, minden vetés előtt szükség van rá). Min 1 db. kell, ha több a földterület, érdemes többet venni, ilyenkor azonban kell traktor is, mert az húzza. Ára 200\$.

**Planter:** Ez ülteti a palántákat. Ezt is traktor húzza, ára 200\$.

**Sprayer:** Permetező. Feltétlenül kell, ez szórja ki a különféle vegyszereket. Jó, ha több van, ilyenkor gyorsan megbirkózhatunk a hirtelen bajokkal. Ehhez is kell traktor, ára 200\$.

**Horse:** Kombáj. Ez, azonkívül, hogy egyes filmekben ezzel vagdosnak halat, negatív szereplőket, és a vár fröcsöge ömlik és... Szóval ez takarítja be a termést (Gy.k. ubiájút urosz) - CoVboy). Onjáró, de nem minden növényfajtát tud learatni (pl. a epret, vagy almát termelünk, felesleges) Ára 400\$. Egyébként a garázsokban két helyet foglal.

**Trailer:** Ez is kell a kombájhoz, ugyanis ebbe potyog a learatott termés. A kombáj húzza, Ára 200\$, és ez is két helyet foglal.

**Truck:** Ez viszi a learatott cuccot a silókba, vagy eladásra a városba. Két helyet foglal, ára 500\$.

**Crop duster:** Roppölő. Csak akkor vehetünk, ha a város épít egy repülőteret. Nagy területű gazdaságok számára remek, mert sok permetanyagot nagy területen szór ki, de a kezelésével van egy kis probléma. Amikor rájöttünk: a városban meg kell keresni, és ráclikkelni. Erre újabb menü tűnik fel: A lősd mutatón a benzint látjuk, ezt érdemes feltölteni (főleg most, amikor he-

tente megy fel az ár + CoVboy). Középen a permet mennyisége van, a fajtáját oldalt állíthatjuk be. Alul meg a rongálódásjelzőt találjuk, itt tudunk javítani is. A flight-re klikkelve felemelkedik a ketyere, és csigatempóban körbepöröli a pályát. A keypad-dal lehet irányítani (Numlock ki), a '7'-tel szórjuk az árut, az '1'-gyel valószínűleg leszállunk, nekünk még nem sikerült... Ára 6000\$.

#### Növénymag

Ezt kell elvetni. A fajtákat kissé hosszú lenne végigsorolni, a neveket meg mindenki lefordítja magának. A lőbb tudni-valók: meleg éghajlaton amennyire mi észre vettük, bármikor vehetünk, legfeljebb kicsit kisebb lesz a termés. Ahol azonban hideg a tél ott vigyázzunk! A diágáiban eladható fajtákkal sokkal több a vasszűdség, de megéri érdemes például eperrel (*strawbairyes*) loglalkozni, ez jó körülmények között, és megfelelő időben akár 10-12000 ruppóért eladható, hátránya, hogy rosszul tárolható, meg nem bírja a sok vizet. Az olcsóbb fajták (*Wheat/búza*) (*Barley/árpa*) (*Stoneminer Light/Kővill* - CoVboy) kevésbé vasszűdségesek, jól tárolhatóak, de kisebb ártjuk a haszon. Eleinte, ha nincs sok pénzünk, ne pazaroljuk a földet a hosszú érési idejű növényekre, mint pl a cukorrépa (*sugar beets*), vagy gyümölcsök (*fruit fuck?* - CoVboy).

#### Állatok:

**Cow:** Navajon. Elég sokat eszik, és drága (480\$), utódokat is lassan nevel, de ha sokat lő tudunk nevelni (1000 dolcsinál is leljebb mehet az ár-érték), akkor jó biznisz.

**Pig:** Disznó. Viszonylag drága (380\$), de ez gyorsabban termel az utánpótlást, és az értéke is gyorsan nő.

**Sheep:** Brka. Olcsó (180\$), jól lejjődik, keveset kajál, szapora, de a haszon kevésbé nagy. Ha sok van, elég jól jövedelmez.

**Horse:** Ló. Drága (1880\$), lassan termel az utánpótlást, de a haszonkulcsa a legnagyobb (Ezt Cicciolina is magaróslőten - CoVboy). Viszonylag hamar elérheti az 1000\$-os értéket.

#### Épületek:

**Small silo:** 800\$, a learatott termést lehet benne tárolni (egy egységet).

**Large silo:** 2400\$, ez 4 egységet tárol, szóval jobban megéri.

**Small shed:** 1200\$. Gépeket, vetőmagot lehet tárolni. (6 egységet)

**Large shed:** 1440\$ 12 egységet tárol. A gépeket jó, ha nem szabad ég alatt tartjuk, mert a garázsban nem ronlik az állaguk.

**Small barn:** 9 egységnyi helyen lehet itt mag, vegyszer, állat. 2250\$

**Large barn:** 12 egység, itt lehetnek gépek is. Az állatoknak nem feltétlenül kell istálló, de ha van, kevesebbet kajálnak, és ha hidegre fordul az idő (észak-Amerika), nem megy le az érté-  
kük. (és életben maradnak)

**Water pump:** Vízpumpa téve, ellátja a csatornákat vízzel. Árva esetén tönkremehet. 1000\$

**Windmill:** Míg nem játszottunk a játékkal, halvány lífánk sem volt, hogy mi a fenének pörög ilyesmi a westernfil-  
mekben minden egyes racion. Most már tudjuk: a föld alatt vizet szivattyúzza ki, ha a szél min. 10-es erősségű (Ez aztán a szivatal - CoVboy). Ha azt akarjuk, hogy vizet is adjon, nem árt alatta/mellette elvezetni egy csatornát. 2000\$

**Water tower:** Elraktározza a vizet szükség-  
sebb napokra. Már ha van miből feltöl-  
tődnie. 200\$

#### Vegyszerek:

**Fertilizer:** Trágya. (a szagot nem emulál-  
ja) Tápanyagszegény földeken haszná-  
landó.

**Pesticide:** Rovarirtó. Hogy hol kell hasz-  
nálni, az magától értetődik.

**Hardicide:** Gyomirtó.

**Fungicide:** Ha beteg a növény ezt kell  
használni.

A vegyszerek (a trágya kivételével) túl sokszor használva tönkretelik a talajt, szóval vigyázzunk!

#### A következő menü a SELL.

Itt gépeket (ha lerobbant, vagy nincs szükség rá), terményeket és állatokat adhatunk el, épületeket NEM. A listán szerepel a típus, az ár és a minőség. Ez utóbbit kétféleképpen jelzi: egyrészt kiírja *high*, *fair*, *poor*, *bad* ill. egy pocskötet is mutat ('A' a legjobb, az 'X'-et meg dobhatjuk ki).



**EVALUATION** (két kéz): Csupa hülyeség a farm meg a város növekedéséről, meg arról, hogy mi a leglőbb probléma. Ki-hagyhatjuk az életünkéből.

#### TÉRKEP: a kis ikonok:

Tájkép: Földet lehet vásárolni;  
**Weeds:** Hol gazosodott el nagyon;  
**Toxicity:** Tűlvegyszerelés;  
**Water:** Vízhiány;  
**Nitrifins:** Tápanyaghiány;  
**Field prod.:** A föld értéke;  
**Disease:** Betegségek;  
**Pests:** Kártevők;

#### SZÉLKAKAS: időjárásjelentés.

A felső sorban az időt láthatjuk: *x week of ...* - a hónap hányadik hete. *X weeks till:* a köv. évszak hány hét van. A hőmérséklet a hőmérsékletet mutatja (ki hinni?), alatta a skála a növények párolgtatását, az ottak az aznapi időt jelzi, alatta öt napos időjárás-előrejelzés van, az ábrák jelentése nem probléma, ha látlunk már időjárásjelentést. Jobboldalt a csapadék látható, alatta a szélelősség. Ha ez tartósan alacsony (10 alatt), ne építsünk szélkereket! A túl nagy szél erőzöt okoz.



#### +/- ABLAK: Pénzügyi mérleg.

Itt mindenféle hülye statisztikai adat van:

**Assets:** vagyon, sorrendben: készpénz, gép, földterület, ?, állat.

**Annual revenue:** évr bevétel: növény-, gép-, föld-, ?, állatadás. (nem kérdő-jellet adunk el, csak nem jut az eszünk-be, mit jelent a futures - jövőt biztos nem adunk el)

**Expenditures:** Kiadások. Ez mind elég fönygetlen, a fontosak a következők:

**Profit/Loss:** ez mutatja, hogy méltá-gunk milyen (ha negatív, nem árt váltanunk valaminek).

**Estimated Taxes:** Az év végén fizaten-dő adó. Ha nincs elég pénz a prog-ram főfőre figyelmeztet. Azt tán nem kell részleteznünk, mivel jár, ha nem fizetünk...

**Quarterly loan payment:** Ha adóssá-gunk van, ekkora összegben kell fi-zetnünk a részleteket.

#### PÉNZTARCA-SZERÜSEG: Bankügyletek.

**Cash:** Kp.

**Total Oebs:** A még visszafizetendő köl-csön.

**Credit:** Mekkora összegig játszhat a bank Róbert bácsfi.  
Ezek alatt a kamatot, és a törlesztési összeget látjuk. A kölcsön összegét belvira, clickeljük az O.K.-ra. Ha van lövének, frisszünk mindent vissza (Ropey)  
**EOIT:** Játékképernyő ki-be. Azéit jó, ha látjuk mi történik.  
**GRAFIKON:** A növények pracl áralt mutatja. Jó tájékozódás lehetőség, de nem 100%-ra biztos, hogy annyit el tudjuk adni még a High kategóriájú termést is!

A képernyő tetején levő menük:  
**FILE:**Nem részletezzük, egyedül a **LOAD CORP** érdemes; a játékokban nem szerepel egyszerűen minden növény, ezzel a menüponttal hozzáférhetünk be új fajtaikat. Erdemes, mert pl. az almának, vagy a narancsnak nagy a haszonkulcsa (11-13000 \$).

**OPTIONS:**  
**AUTO BUY:** Ha be van kapcsolva, nem kell előre megvennünk a vetőmagot, nem foglalja a helyet sem.  
**AUTO SCROLL:** Ha kikapcsoljuk, a játéktér nem scrolloz el a lértelen egémozdulatokra.  
**AUTO DOZE:** Nem kell a terepet külön megjelölni a bulldózerrel, ha valamit építeni akarunk.  
**AUTO OOTO:** A veszélyeztetett helyekre kapcsol (pl ha áradás van).  
**AUTO MESSAGES:** Kijelzi az üzeneteket. A régebbi üzeneteket egyébként a fentírt szürke sávja clickelvo hívhatjuk elő.  
**AUTO LEASE:** Ha be van kapcsolva, nem kell feltétlen gépeket vennünk, hanem ha pl. nincs kombán az aratáshoz, jön egy e vásárolni. Egy igazi stratégia kikapcsolja ezt a pontot (a még igazibb meg reseteli a *Sim Farm*-ot).  
**WINDOWS:** Ugyanazok a menük vannak benne, mint az előbb elmondott ikonokban + egy igen hasznos **FARM BUREAU** pont: ez egy összefoglaló kezdőknek. Részletezve:

Ha e paszra clickelünk, megjelennek a játékokban alkalmazott kijelzők:  
**Növényfajta:** Ez mindig a föld bal felső sarkában van.  
**Koponya lábszáresonttal:** Túlvegyszerezett föld, a különféle itórszerek túzásba vitt használata okozza. A termés itt használhatatlanná válik.  
**Zsák:** Tápanyaghiány a táblán. Fertilizert neki!

**Hervadt növény:** Gazos a tábla.  
**Hullám:** Túlöntözés. Zárjuk el a vizet, vagy ne termeljük ezt a fajta. (Folyó vagy tó közelében is előfordul, ilyenkor a vízre érzékenyebbeket ültessük máshová.)  
**Féreg:** Elszaporodtak a kártevők.  
**Tehénkoponya:** (Alias *Dr.Cow* — *CoVboy*) Száraz a föld. Vezessünk el csatornát a tábla mentén. (Persze jó, ha víz is folyik a csatornában.)

**Rohadt kukorica:** Beteg a növény. A fungicide segít.  
A növényre clickelve pontos adatokat kapunk a fajtaikról. Ezek:  
**Név**

**Temperature:** Ez a hőmérséklet-szükséglet, nem igazán értettük a mértékét, de viszonyítási alapként jó.  
**Rein:** Víz mennyiség. Ez is mint az előző.  
**Pest Resistance:** Kártevőkkel szembeni ellenállás.  
**Weed Resistance:** Gyomokkal szembeni ellenállás.  
**Disease R.:** Betegséggel szembeni ellenállás.  
**Harvest Storage Temp.:** Milyen hőmérsékleten lehet tárolni. (?)  
**Every harvest:** Kell-e minden aratás után újraültetni.  
A hoidra clickelve a vegyszerekről kapunk infókat, a traktorra clickelve meg a gépekről, a siló mögött meg az épületek leírásai vannak.  
A téhán mögött az állatok tulajdonságai vannak:  
**Life:** Életkor;  
**Eats:** Mennyit kajál;

**Motes:** Meddig neveli a kölköt. (Vagy már ilyen gyakran szokott hmmm... A lényeg ugyanaz.)  
**Gostates:** Mennyi ideig vár a falással a hmmm... után.  
Ha már így szóba került: a megvásárolt állatok vásárlás után x hónappal leköltykeznek. Ilyenkor ha a nagyítóval megnézzük őket, a kölykökkel láthatóak. Ekkor azonban az állatok létszáma nem nő, és több helyet sem foglalnak. Ha a kölyök lenőtt, csak akkor eladható, és foglalja a helyet. Ha állatkáink fiatalok, lehetőleg ne adjuk el őket, mert a kölyökért nem kapunk semmit, és egyáltalán nem tudjuk, hogy éppen melyik állatot adtuk el.

Az utolsó menüpont a jó öreg **DISASTERS**.  
**Tornado:** Mindent szétszed (épület, termés, gép) ami az útjába kerül. Védekezés: nem kapcsoljuk be, és ha magától jött, visszatöltjük a kiemelt állást.  
**Locusts:** Kedves kis falánk rovarok, pillanatok alatt letarolják az egyik táblát. Egy gyors rovarirtás segíthet, de rendszerint mire odaér a traktor, már késő.  
**Orought:** Aszály. Jól jön ilyenkor egy kis plusz öntözés.  
**Flood:** Árvíz. A folyóparti épületek (vízpumpa) eltűnnek.  
**Frost:** Fagy. Nem túl jó a növényeknek, lák ültetésével csökkenthetjük a kárt.  
**Windstorm:** Viharos szél, előzót okoz, a földeteken tápanyaghiány lép fel. Fák ültetésével lehet védekezni ellene. Na meg utólagos trágyázással.  
**Disable:** Bekapcsolva nem lesz váratlan katasztrófa.

**Hátrevannak még az EOIT(ke) ikonjai:**  
**Kéz:** Ezzel áthelyezhetünk dolgokat. (Itató, takarmány, gépek). Az istállót pl. már nem bírjuk el...  
**Nagyító:** Very useful: épületekre clickelve megtudhatjuk, hogy milyen állapotban vannak, mi van bennük: állatoknál közli a minőséget, az árat. Növényeknél ez egy kicsit bonyolultabb:

A bal felső sarokban láthatjuk a növényt, mellette az esőcsepp-ikonra clickelve megjelenik a növények vízszükséglete, valamint az első időskálán a várható csapadék. A jobb oldalon a hőmérséklet-ikon ugyanígy mutatja a hőmérsékletet. Ennek ismeretében könnyű betervezni a termelendő fajtaikat, és az öntözés szükségességét. Balra középen hat kis ikon van. Az első az aratást, a második megtudjuk mihogymit, a többi pedig a vegyszereket jelképezi. Ezekre clickelve az időskálán előre beállíthatjuk a vegyszeresek időpontjait, ami nagy területű farmoknál előnyös.  
Jobboldalt a **TOOAY** a mai napra viszi az skálát, a **CUT** kiválasztásával pedig kivághatjuk a korcsul növekedő termést. Ha nem vagyunk elégedettek a természetes méennyel, menjünk előre a skálán az aratásig (hordó-szelettség jelzi), majd az azután lévő kis növény-képet csatlakozó ki a felül látható fajták valamelyikével. Ekkor automatikusan ezt a fajtát veti a gép az aratás után, nem kell a bulldózerrel lesben állnunk.  
Alul látható a termés jelenlegi értéke (*Current value*) és az érettség foka (*kék vonal*). Az ablak legalsó levő bigyók a tábla jellemzőit mutatják (sorrendben: betegség, kártevők, gyomok, vletartalom, tápanyagtartalom). Ha valamelyik nincs a zöld mezőben ajánlunk intézkedni.

**Műt:** Kicsit drágább mint a földút, de nem károsítja a gépeket.  
**Földút:** Olcsó. Mindenképpen építsünk ki egy normális úthálózatot a földek körül, mert különben a gépek ide-oda kelvegnek, és akadályozzák egymást.  
**Kerítés:** Jó, ha elkerítjük vele az állatokat. Ha egyébként nincs elég kaja, az állatok áttörnek, és letelezik a földeket. Ekkor gyorsan állítsuk le az időt, javítsuk meg a kerítést, nézzük meg a kóbor állat árat, és adjuk el az ilyen áiban levőket (mivel kézzel nem mozgathatjuk az állatokat). Ha szerencsénk van nem kell

az összeset eladni. Jó, ha az állatok szállását messzebb rakjuk a földektől, és esetleg egy dupla kerítés sem árt...  
**Kapu:** Sok szerepe nincs, az állatoknak nincs rá szüksége, egyedül a lami kijáratához kell, mert jó, ha a ki tud menni valahol a kamion.  
**Álak:** Vízfvezető csatorna. Jó, ha összekapcsoljuk vagy egy vízpumpával, vagy egy szűrőkerékkel. A játék szerint alkalmas az árvizek elvezetésére. Haaaáát... Mi még nem iaktuk a rancsot olyan közel a pathoz, hogy ez probléma legyen.  
**Csap:** Jó, ha sokat felhasználunk, mert így tudjuk szabályozni a beáramló vízmennyiséget. Megnyitni/elzárni úgy lehet, ha ráclickelünk.

**Takarmánybála:** Jó, ha van néhány az állatok mellett, mert üzemanyag nélkül ők se soká működnek. (Ha kevés a kaja, akkor a *"Livestock cannot reach food"* szöveg jelenik meg. Ilyenkor nem biztos, hogy kevés a kaja, lehet, hogy csak rossz helyre lett töve.  
**Itató:** Az állatok szomjandóglenni sem szeretnek. Jó, ha vannak ilyenek is. Ha nincs elég víz, a *"Livestock are thirsty"* (—vagy ilyesini) szöveg jelenik meg (és kedves jószágaink feltedeződtára indulnak a málnásban). Az itatók előbb-utóbb kiszáradnak, ilyenkor nem árt újakat venni, amíg egy eső fel nem tölti a régieket. A vizesákkal kár próbálkozni, nem vedelnek belőle a bűdös dögök...  
**Fa:** Ezek nem gyümölcsfák, hanem a szél meg a fagy elleni védelemben van szerepük, mi mindegyesetre nem foglalkoztunk velük.

**Bulldózer:** A letelegessé vált dolgokat, vagy akadályokat (szikla) tuntehetjük el vele. Sajna a telefonat (a kölykével) nem sikerült eltáposni vele.  
**Plant:** Nem a *Robert*, ezzel ültetni lehet. Kiválasztjuk a növényt és a területet (ha már foglalt a tábla, a bulldózerrel kell bevetnünk) (és tavasszal ki is kelnek a kis bulldózeiek — *CoVboy*), a gép meg elvégzi a szántást-vetést (ha van pénz meg gép).  
**Spray:** Permetezni lehet.

Néha történnek "váratlan események" is:

- Valamilyen katasztrófa jön vendégségbe.
- Kedvenc segédünk azt javasolja, hogy a most induló versenyre nevezzük be *Rascal*-t a pacit. (vagy akárkit, a birkát, tehenet, disznót...) A nevezési díj 200\$, ha az állat nyer, 1000 dolcsi kapunk. (Ha meg veszünk, akkor sajnálja...) Ha nincs elég értékes állatunk (pl egy 400 dolcsi bika) akkor ne pazaroljuk a pénzt.
- Kedvenc rokonunk jön azzal, hogy szeretne elmenni a rodeóversenyre. Ha álljuk az 500 dolcsi nevezési díjat, akkor (rokonunk győzelme esetén) 1000\$ öli a markunkat (nekünk még egyszer sem győzött a lamer, de lehet, hogy csak a szokásos mázlink volt).
- Év végén a polgármester közvéleménykutatást végez: mi épüljön — lakóház?, kereskedelmi negyed?, repülőtér??, liantudami??? Azt választunk, amit akarunk, de jó, ha van a városban repülőtér. Egyébként ezt csipjük legjobban a játékokban — amíg mi a farmon nyüglődünk, a gép *Sim City*-zik (nem is lenne rossz ezt megoldani két játékosal).
- A játék scenario nem olyanok, mint mondjuk a *Sim City*-ben. Itt nem annyira valamilyen problémát kell megoldanunk, hanem inkább gyakorlatias jellegű az egész (bár mindenhol helyre kell tenni valamilyen máhaságot, ha nyereséget akarunk).

Ne, úgy gondoljuk, más nincs. He kihagytunk volna valamit (1000%) akkor az csak a véletlen, vagyis jelen sorok szerzőjének műve lehet. Az is lehet, hogy én is csak e képzelet szüleménye vagyok. SZIM-SZIM-SZIMASZTOKI

• HATI



# APRÓHIRDETESI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ehhez nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ehhez nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölünk le, amelyben csak postai úton lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postai díjak mellett cégnél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is le kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetés tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

8DLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlő betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kell befizetni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csakket, vagy csak másolatot legadjunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

## 64 software

- C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőmet, hogy az augusztus 5-i sorolás két nyeltes: Szabó Attila, Hódmezővásárhely, és Szabó Krisztián, Győr. Nyári megkezdés 500,- Ft-os vásárlási utalványt nyert: Horváth Attila, Pépa; Papp Szilárd, Balatonlelle; Horváth Gábor, Melykút; Hazai Gyula, Letenye; Takács János, Zalaegerszeg. Gratulálók a szerencsés nyerteseknek! Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pépa, Vajda P. ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.
- C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Levél cím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.
- C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredetit, angol nyelvűt. Áránálmat kérek. Cím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.
- C64/128-as C = gépre rendeteg programot kínálók lel cseréje kazettán és lemezen. Cím: Járóka László, Budapest, Pf.: 102. 1576.
- C64-esek figyelem! Szeretnédtek szuper programokat? Hívjátok a Computer Disk-et! Címünk: Adám Szabolcs, Mezőkövesd, Kodály Zoltán 23. 2400. Tel.: (06-49) 313-830.
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása, kazettán. Lemezes programok kazettán. Deutsch Szabolcs, Zalakaros, fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- C64 lemezes programok cseréje, eladása, vétela. Csak Budapestieknek! Küldj listát! Bánhegyi Gábor, Budapest, XXI. Puli st. 7. IV/18. 1213.

**C64 felhasználói, demo- és lemezes játékok programok eladása.** '93-as játékok is! Ingyenes listalemez! Cím: Cseh Balázs (MAGIC Soft), Balatonőszöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

- Commodore 64-esek figyelem! Szuper árú olcsó programok csak nálam! Választ mindenféle esetben csak levélben fogadok, soron kívüli másolás kizárólag írás és válaszok! Cím: PETER SDFT (Kovács Péter), Budapest, Csapláros utca 15. IV/3. 1027.
- C64-es programok nagy választékban eladók. Ezenkívül eladó a CoV 40. 41. (100,- Ft/db.) és az 576 KByte 1993/4-es száma 80,- Ft-ért. Cím: Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184.
- Hí C64! Új és régebbi programok másolása, csak lemezen. Megrendelőink közötti tárlatunk kiadásunk 1 doboz original lemezt! További előnyös ajánlatok! Bélyegért lista. BIOTECH (Kovács Zoltán), Oeberec, Ország u. 20. IV/34. 4031.
- C64-re 3 Ft/db. ártól eladók mindenféle programok lemezen és kazettán. Választóborítékot listát küldök. Kovács Krisztián, Szeged-Algyó, Bartók Béla út 6. 6750.
- C64 lemeze a legújabb programokat is 50,- Ft/lemezoldalért! Választóborítékot listát. Farkas László, Hatvan, Apali u. 28. 3000

**64-es kazettások! Széleskörű programcserélő! Főleg utántöltés és '94-es 1 file-osok érdekelnek! Listát küldök és kérek. Ha nincs nagy cserealapod, akkor is írd, biztosan megegyezünk. Ábrahám József, Sársáp, Annavölgy 195. 2523**

- C64 és Plus/4 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. Botos Zoltán, Vasad, Bem út 14. 2211
- 64-es kazettások! Tölem megszerezhető a legújabb, legjobb programokat! Orsós, állandóan bővülő választék, alacsony árak. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!! Választóborítékot listát küldök! Ábrahám József, Sársáp, Annavölgy 195. 2523
- C64 lemezes programok 5 Ft/SD. Választóborítékot listát. Cím: Szombati János, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134.
- C64-es játékok programok nagy választékban, 3.500 db. Gitta István, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 354-974.
- C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Felbélyegzett választóborítékot listát. Kardos Zoltán, Paks, Puskás Tivadar u. 6. 7030.
- C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. Dombóvári Anita, Budapest, XVII., Páncél u. 25. 1171

## 64 hardware

- Eladó egy C64/II. + drive + magnó + színes monitor + printer + turbo joy + DT modul 13 turbofeltöltő, copy, lebegőállító, számlálókereső) + 50 db. lemez játékokkal + 1 km printerpapír + szakirodalom. Ár: megegyezés szerint. Érdeklődni: tel.: 277-1512, cím: Budapest, 1213 Bsdacsony u. 84.
- Eladó: C64 — PC/XT konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részletre. Sornok Györgyné, Dunaujváros, Váci M. 7. IV/1. 2400
- Eladó egy C64-es számítógép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemeztartó, joy, beépített írást, 165 db. lemez, 30 kazetta. Irányár: 20 ezer forint. Cím: Laczi Krisztián, Tata, Bacsó B. út 66. 18.ép. 2890
- Eladó: C64 + 1541/II. floppy drive + 2 joy + 4 lemeztartó + porvédő + 300 lemez játékokkal + Action Mk.VII. Cartridge + könyvek. Ár: 25.000,- Ft. Cím: Dencs Tibor, Hort, Kastélykert u. 4. 3014.
- C64 gyorsított, lebegőállító 600,- Ft. FINAL III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft. Egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ek. Választóborítékot ismertető. Mikroklub, Várpalota, Pf.: 65. B100. (Török Csaba, Várpalota, Táncsics u. 7. 8100.) Tel.: (06-88) 371-439.
- Sűrűségi Kifüggetlen állapotban eladó egy C64, 3-4 hónapos 1541/II. floppy drive, 70 lemez tele szuper játékokkal, mint: Elite, Pieter; 100-as Disk Box, magnó, 13 kazetta, 2 joystick, könyvek. Betárolást vállalom! Ár: megegyezés szerint. Jelenkezni lehet: Csörgő Tibor, Budapest, XVIII., Havanna u. 13. III/13. 1181. Elérhető Kőbánya Kispestől a 136-os busszal (Havanna lakótelep). Tel.: 1588-647.

- C64-re eladó egy KÉPDIGITALIZÁLÓ + szoftver (érvényes garancialevéllel, angol-nómet nyelvű használati utasítással), összesen 1.750,- Ft-ért. Losonczi László, Bp. 2572-449. 113-17 óráig)
- Eladó egy C64 monitorral, floppyval, magnóval, programokkal, 4 joystickkal, és teljes irodalommal. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: Pethő Péter, Budapest, XIX. Batthyány u. 4. F/2. 1195. Tel.: 2-820-414.
- Eladó: C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy + magnó + 40 db. lemez + 15 db. kazetta (Lemnings stb.) + 2 joy + szakirodalom 25.000,- Ft-ért. Ágh Zoltán, Miskolc, Kis-Hunyad u. 22. 3/1. Tel.: (08-44) 343-224.
- Sűrűségi eladó: C64/II. + 1541/II. floppy + magnó + kazetták + lemezek + joystick + könyv. Ár: 25.000,- Ft. Cím: Büki Zoltán, Kőrmend, Nemes L. u. 9. 1/3. 9900 (16h 30-tól.)
- Eladó Commodore 1802 megkímélt állapotú monitor 12.000,- Ft-ért. Péli Norbert, Tatabánya, Gál ltp. 715. 2800. Tel.: (08-34) 337-712.
- Eladó egy C64 + 1541/II. drive + 77 db. lemez + monitor + magnó kazettákkal + joystick + szakirodalom csak egyben! Ár: 24.000,- Ft. Érdeklődni: Elak Zoltán, Budapest, XXI. Nyuszi stny. 7. IV/20. 1214. Tel.: 277-5008.

**C64, 1541/II. drive, színes Commodore monitor, magnó, joystickok, lemez+kazetta hatmok, szakirodalom hegyekkel eladó. Irányár: 38.000,- Ft. Egy Action Reply Mk.VII. cartridge külön is 4.000,- Ft. Hollier Zsombor, Ónahaasztli, Fő út 41. 2330. Tel.: (06-24) 370-238.**

- C64/II. + 1541/II. drive + 100 lemez + Action VII. + magnó + irodalom + újságok + szakkönyvek eladók. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: Nagy György, Mezőlak, Ady Endre 11. 3397.

## Amiga

**AMIGA Gyorsproszolg! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Választóborítékot listát! Fekete Gábor, Mátészalka, Fallagvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.**

- Amiga 500 IV1.3, 1MB RAM, 120 lemez tele programokkal, diskboxokkal, 2 joy, szakirodalommal plusz RG8 színes monitorral eladó. Ár: 40.000,- Ft (esetleg külön is). Cím: Melnár Tamás, Paks, Ady E. u. 43. 7030.
- Amiga 500, 600, és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. Bogár József Zoltán, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 291-7489.
- Új Amiga 1200-as eladó! Tel.: (06-99) 319-191 (Horváth Péter, Sopron, Csengery u. 87. 9400)
- Amiga 500 Plus, modulátor, joystick, ogér, 60 lemez, lemeztartó, szakkönyvek, 10845 monitor (garanciális), szűrő, kábel eladó. Érdeklődni: a Bp-i 141-6844-as telefonon 17-20 óráig (Ürögdi Mihály).

• Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB) + Hercules színes monitor + 3.5"-os külső drive + 3 joy + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + mouse + pad + könyvek. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: Eckert Zsolt, Tapolca, Kazinczy tér 11. 3/34. 8300.

• Amiga 500 + 161 megabyte bővítő egérrel + 2 joystickkal + TV modulátorral, 80 lemezzel olcsón eladó. Érdeklődni levélben: Nagy Ervin, Gyöngyös, Pesti út 7. F/2. 3200.

• Amiga programok olcsón, hatalmas választékban! Úres lemezie listát küldök. Temesvári Szabolcs, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2561-357.

• Amiga 1200-as programcsere. Listát kérek/küldök. Póczik András, Budapest, IX.Napfény u.21. 109B.

• Hi Everybody! AMIGA-s cserapartnereket keresek, játékok és felhasználói programok nagy választékban (120 lemezi, RPG-sek és mikolciak, előnyben. Keresem a WIZARDRY-t! Érdeklődni: Emődi Tamás, Miskolc, Bokányi 48. 1/6. 3529. Tel.: (06-46) 312-438.

• Legújabb Amiga programok 40,- Ft lemezes áron kaphatók. Amiga 500 gépeken Boot selector beépítés 700,- Ft. Alaplapon 1 megáram bővítést 3.000,- Ft-ért vállalom. Válaszborítékkért listát küldök. Nyeste János, Budapest, IV. Világ u.29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

• Amiga 500, 600, 1200-as PROGRAMOK másolása hatalmas választékból. 1 disk másolása 20,- Ft! Heti 40-50 MByte új program! Listához, tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett válaszboríték és lemez. Címem: Cselőszki Norbert, Nyiregyháza, Fazekas J. tér 11. 5/44. 4400.

• 12"-os színes monitor AMIGÁ-hoz eladó. Érdeklődni: Kínczöl Zsolt, Szabadbattyán, Csók l.u.24. 8151. Tel.: (06-22) 363-041 (18 óra után).

• A500, A1200-es programok nagy választékban eladók. Sándor Attila, Budapest, IX.Bakáts tér 2. 1/6. 1092. Tel.: 217B-812.

• Programcsere A1200-as gépen. Elsősorban AGA és felhasználói programok érdekelnek. Cseleap: 450 lemez (normál Amiga és AGA programok). Listához lemez és válaszboríték szükséges. Lázár Miklós, Hajdúbószörmény, Nagy Imre utca 13. 4220.

• Eladó: 1 éves Amiga 500-as + modulátor + 512 K8-os bővítő + mouse + 70 lemez programokkal 27.000,- Ft-ért. Cím: Kádár Zoltán, Budapest, XI.Bartók téla u.92-94. A.lph. V/38. 1113.

• Eladó: Amiga 500 (1.3), 1 MB ChipRAM, TV modulátor, 100 lemez, joystick. Érdeklődni: Ignyei Márk, Batatonille, Vágóhíd u. 1/8. 8638. Tel.: (06-85) 354-351.

• Amiga 500-as és A1200-as programok 20,- Ft-os áron eladók. Listához válaszboríték és lemez szükséges. Cím: Kummor Miklós, Szombathely, Szent Imre herceg út 95. 9700.

• Amiga 1200-as géphez keresek 5.25"-os külső drive-ot, Akinek eladó van (jó állapotban), lőltőten fríon! Levélclm: Tóth Zoltán, Szentistván, Táncsics u.13. 3418.

• Eladó egy Amiga 500-as számítógép, V1.3-as, 1 MB RAM, egér, joy, TV modulátor, kb. 60 lemeznél válogatott program, 5 db. szakkönyv. Érdeklődni: Filipcsányi Lászlóné, Hajdúbószörmény (06-52) 371-622/11-es mellék, munkaidőben.

## PC

PC-s programok ingyen!!! Válaszborítékkért listát küldök. Cím: Kévécs János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

• Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékkért lista. PC-Informatic (Horváth Jenő), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

• Hi PC-sek! PC-Klubunk belépési feltételei megváltoztak! Irjatok! VB-t küldjétek! Cím: PC-KLUB ITóth Dábor, Sárákői Zoltán, Pusztaföldvár, Pf.: B. (Rákóczi u.43.). 5919.

• IBM programok nagy választékban kedvező áron, Nagy Zsolt, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 1730-086.

• Eladó egy Sound Blaster V2.0 hangkártya 5.500,- Ft-ért a hozzávaló dokumentációval, lemezekkel stb. A hangkártya eredeti. Érdeklődni lehet: telefonon 6 óra után v. levélben: Mészáros Csaba, Debrecen, Teleki u.32. F/2. Tel.: (06-52) 368-834.

2 db. originál Gravis UltraSound Max hangkártya eladó. Vennék ezenkívül 210 MB körüli lestartapált winchestert, 12.000,- Ft körüli áron. Endődi Attila, Tel.: Bp. 180-04-98.

• Országban a legolcsóbb PC-s programok. Egyre bővülő választék. Deutsch Szabolcs, Zalakáros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). Polónyi Attila, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-601) 33-20-30.

• Eladó: PC/XT — C64 konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részletei. Sornok Györgyné, Dunaujváros, Váci M.7. IV/L. 2400.

• Tisztelt NAGYERDEMÜ! Megalakult az ország legnagyobb PC-s klubja és COPY CENTER-e! Felhasználói és játék szoftverek GIGANTIKUS választéka (4.000 MB feletti). Kérd ingyenes listánkat és tájékoztatókat... Na, na mi lesz má'! Cím: HD — Geschitz Tamás, Diósd, Zöldfa u.1. 2049. Tel.: (06-23) 381-939.

PC-s programok ingyen!!! Válaszborítékkért listát küldök. Cím: Kévécs János, Soltvadkert, Pf.: B. 6230. (Zalka M.u.22.)

• Programcsere PC-n. Főleg demo-k érdekelnek, de jöhet más is (játék, utk). Listát (ha lehet, lemezen) és válaszborítéket küldj. Ugyanitt 40 MB Seagate Wincsi 7.000-ért eladó. Cím: Oudás Szabolcs, Nagytarcsa, Dózsa Gy.u.13. 2142.

CO-s és sima programok cseréje PC-n. Ugyanitt programozócsoprot alakításához angolul tanuló codeit, grafikus, és zenészt keresek. Gregorik András, Budapest, Wesselényi u.47. 1077. T.: 1415-694.

• PC-sek! Eladó egy vadonat új PC-WONDER, Sound Blaster kompatibilis hangkártya, 5.000 creditért a tied! Forgács Viktor, (06-36) 322-248.

• Hi PC Freaks! Itt Cool'er. Ajánlom figyelmetekbe a Scream Tracker 3.0-át! Ugyanitt programcsere (RPG, stratégia). Noname monitor-kártya bővítő IC-k. Címem: Forgács Viktor, Eger, Veres Péter u.7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

• IBM programok adása, cseréje! Válaszborítéket kérlünk. Cím: Tokács Attila, Füzesabony, Honvéd út 4. 3390. vagy Szamosi Péter, Mezőtárkány, Rákóczi út 21. 3375.

• Sürgősen eladó egy 486-SX alaplap 4 MB RAM-mal. Érdeklődj: Horváth Ákos, Székesfehérvár, József Attila u.2/8. 8000. Tel.: (06-22) 321-097.

• Szeretnél PC-s programokat? Felbélyegzett válaszborítékkért lista. Csizsai Imre, Budapest, XII. Tainási Áron u.32. 1124. Tel.: 202-5268.

• PC-s programok olcsón, vagy INGYEN!!! Jäger Tamás, Baja, Szent Antal u.83/B. 6500.

• PC-re a legújabb programok, széles választékban. Vaszula András, Telekgerendás, Munkás 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.

• PC-re a legújabb programok, legolcsóbb áron. Hatalmas választék (5 GByte), Gyorsaság, minőség, megbízhatóság. Válaszborítékkért lista. Kotroczó Roland, Békéscsaba, Achim ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

• PC programcsere! Listát kérek. Fischer Gábor, Budapest, III.Szöl u.35. 1034.

• Kitűnő állapotban lévő IBM XT típusú számítógép + monitor + billentyűzet + nyomtató + 2 db. meghajtó + 40 db. lemez programokkal eladó. Irányár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: Kersós András, Újszász, Katona J.út 27. 5052. Tel.: (06-56) 366-120.

## Plusi és társai

• Plus/4 és C64 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. Botos Zsolt, Vasad, Bem út 14. 2211

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Bérecs)

• C= Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. Dombóvári Anita, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

• Keresem +4-ic a Magic Candle-t, a Bard's Tale-t, a Bard's Tale II-t. Ugyanitt keresheted a NewSrael szánait is. Wild Ruler 4Ever! Küldj válaszborítéket, ha lehet bélyeggel felnyalva. Csak lemezen! Cím: Matula Ferenc, Eger, Berza ltp.7/C. 3304.

• Csúcslechnológia olírheto áron! Vásárolj meg tölem C+4-esniet, 64 K-s C16-osomat, 2 Datasette-met, 1551-es drive-omat, joystick-illesztőmet és software-aimet lemezen és kazettán. Egyben és külön is. Gátl Geregly, Debrecen, Kossuth u.49. 4024. Tel.: Bp-í) 217-5389.

• Commodore Plus/4 hibás 8501-es processzorral, magnó, programok, joystick, zöld monitor, szakkönyvek eladók, külön is. Keresek olcsón PC-t (AT-t). Bujdosó Csaba, Kiskunlacháza, Tavasz u.7. 2340.

• Rendkívül olcsón eladó egy C+4-es. Tartozékok: monitor, magnó, joy, szakkönyvek, 35 db. kazetta tele programokkal. Küldj válaszborítéket, vagy árajánlatot! Vaiga Balázs, Kapuvár, Földvár u.5. 9330.

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92/93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékkért küldök listát. Tí-szóczki Tamás, 6100 kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35.

## Egyéb

A kitűnő minőségű amerikai ATHANA floppylemezek nálunk megvásárolhatók. Utánvéttel küldjük el. Az árak AFA-t tartalmaznak. 3.5 DD: 590,- Ft. 3.5 HD: 740,- Ft. 5.25 DD: 390,- Ft. 5.25 HD: 440,- Ft. Vízonteladók keresünk az egész országban. Cím: GLDBEWALKER 8T, Budakeszi, Fő utca 220. 2092. Tel.: 138-64-57 (este).

• NINTENDO + Mario kazetta eladó 6.000,- Ft-ért, Ágh Zsolt, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBDCSAJ-TOKI (VOLT???) BARÁTNÓD: ADRY

• Nom találd meg valamelyik játék örök-életét, vagy a játék leírását a sok újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mit hol találsz meg! Címem: Járóka László, Budapest, Pf.: 102. 1576.

• CoV-osok! segítsetek! Megvételre keresem a CoV 1-17. számait, valamint a CoV Évkönyv '91-et. Csak jó állapotú érdekel, de azt meg is lőltetem! Ilcsik Zoltán, Budapest, Beicsényi u.16. 1188.

• PDHA! Hát a tehettek megvan-e még? Szerintem lőpésőházbá nem való, úgyhogy inkább adjátok el és vegyetek helyette dísznőt! Ugya milyen jó ötlet? Udvr: VIC.

• Jászberényi/ és-vegy aszódí cserapartnerit keresek PC-ra, Soós Krisztián, Szolnok, Pf.: 35/25. 5002. (vagy Balaionfenyves, Vachot S.u.1.8646)

• Seagate 80 M8-os SCSI 3.5"-os winchester eladó, Irányár: 18.000,- Ft. Vass István, Tel.: 8p. 226-B04.

• Ne hagyjátok ki! C64-os lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbélyegzett válaszborítékkért részletes ismertetőt küldök. Érdeklődni: Tárnok László, Paks, Babits M.u.12. 7/1. 7030.

• SPECTRUMDSKIII Halljátok? Van még valaki, aki nem vált meg ottl a szupermainstól? Ha van ilyen, kérjük jelentkezzen! Sárákői János, Budapest, VI. Vörösmarty u.42. 1064.

## A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

- C11BA:** Escape from Colditz / Droid / Magnotic / Slicks Pie / Manager / Ghostdriver / Negatron / S.Vegetables / Car Wars / Casilo / P.P.Digger / Galaxis 9199 / Nova / Memory / Frontball / Curse Volcan / Souls Darkon / Bullet / Mercenary'94 / Mystery Pre
- C11BB:** Klemens / Davy Locker / Darktower'94 / Astatin / Epsilon 4 / Gfx Jump / Elaroo Pre / Zillion / Football Champ / Dr.Mad / Enzyme / Black Pearl / Firefox Pre / Black & White / Dark Caves / Speranza / Zuider Zee / Lightphaser / Catch 2 / Mercenary 2 / Arc Doors Pre
- C119A:** DENARIS (utántöltős) / Puzzlacki Pre / Raz-Man / Cairo Connection / Koshimo Pre / Ace'92 / Crossfire / Santa C.Helper / Alienator / Vietnam / Later Pre / Allan's Cricket / Mayday / Spanish Treasure / Lazarus Pre
- C119B:** UGH (utántöltős) / ROBIN HOOD'92 (utántöltős) / Circuit / Sniper Pre / Cashman / Kullon Demonland
- C120A:** EON (utántöltős) / E.E.SUPERSKI (utántöltős) / WESTERN CONTEST (utántöltős) / SUMMER GAMES 1. (utántöltős)
- C120B:** SMASH (utántöltős) / FIRST SAMURAI (utántöltős) / The King / Pac Family / Duel Strike / Perfect Symetrie / Astro Pilot / Quest of Kion / Blast Ball / Grod Pixie / Cylorco / Bottle of Budbrain
- C103B:** THE SIMPSONS (utántöltős) / LOCDMDTIDN (utántöltős)
- C61B:** CALIFORNIA GAMES (utántöltős) (30 perc)
- C110 A/B:** WRATH OF THE DEMON (utántöltős) verekedős akció, 60 perc, 2 kollekció!!!

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánnvétellel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újrámásoljuk!

**64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.**

## Commodore Gyorsszervíz

Budapest, 175-10-24

**XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés Is!**

## FIGYELEM! A GAMES CENTER SZOLGÁLAT MEGSZÜNT!!!

**HELIX**  
computer

BPI133 Kárpát u.7/a  
Tel./Fax:149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT)  
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** 2.5"-2.5" HDD kábel 2.400 Ft. ÁFA-val  
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.

## SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEKIZETKOZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP 16. ÉVFOLYAM ÁRA: 49 FŐBENT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika  
nemzetközi informaticai hetilapot példányban,

egy évre: 3 254 forintért ☐  
fél évre: 1 627 forintért ☐  
negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve): .....

Cím: .....

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:  
**IDG Lapkiadó Kft.**  
1536 Budapest, Postafiók 386.

MEGRENDELŐLAP

## PC WORLD

NEKIZETKOZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!  
Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta  
megjelenő folyóiratot példányban,

☐ fél évre 1410,- Ft ☐ egy évre 2820,- Ft.

Név: .....

Cím: .....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
**IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.**

MEGRENDELŐLAP



# ÁTHÍJESŐSTÉ

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

Zzzz! Ez a fejem volt. Tudniillik éppen most tartok a nagy mű, avagy a tipppek lexikonja szerkesztésének kb. 30 %-ánál. Ez a néhány sor, ami most itt fog következni, az már pihenésszámba megy nálam. Ja, a könyv még mindig előfizethető, s ha a nyomda is úgy akarja, talán október végére meg is fog jelenni. Addig meg osszátok be magatoknak az alábbiakat...

## C64 elsősegély

Valahogy idetepült egy lap, tele a Faceoff kódjaival:

Name	Years	Games	Goals	Assists	Points	CHL HOF	G. Year	Poszt
Marcel Allen	19	1345	284	1538	1832	1954	1977	LW
Paul Allen	12	837	460	1008	1468	1977	1985	LW
J. E. Beltramo	12	828	935	737	1885	1978	1978	G
Jeffrey Bernard	15	1084	608	1073	1821	1987	1978	RW
Col Calabrese	25	1748	221	1841	1282	1975	1970	C
Ed Carpenter	19	1017	3570	ga	3 49 avs	1980	1970	G
Doug Castle	18	1175	589	488	1087	1993	1974	C
Sandy Derek	10	789	185	1329	1514	1979	1972	C
Alain Dubois	18	918	759	284	1053	1981	1968	C
Jim Farisworth	20	1083	1120	1143	2508	1988	1935	C
Howie Gordon	23	1550	894	1307	2198	1988	1985	RW
Pat Harding	15	885	80	405	525	1985	1971	D
Arch Hovvy	21	1187	370	847	1177	1974	1984	C
Jacques Leric	8	881	211	588	877	1988	1985	D
Rayth Maynard	8	433	1228	ga	2 89 avs	1988	1950	G
Yanco Mc Cart	7	544	370	387	778	1987	1979	RW
Baty M. Henry	8	828	335	435	770	1973	1958	RW
Robbie Orwell	8	888	429	870	1949	1971	1983	D
Terry Quethers	14	1017	387	910	1302	1974	1971	C
Emy Phillips	14	1073	838	1231	2057	1977	1965	C
Pete Provost	13	909	87	780	347	1988	1972	D
Zane Robinson	15	880	3044	ga	3 47 avs	1977	1948	G
Thib Roberts	13	1901	841	288	830	1979	1981	LW
D. D. Ryan	8	471	285	428	881	1978	1972	LW
Merna Santos	11	757	588	452	1018	1982	1964	C
Red Salterton	22	1408	740	814	1254	1958	1950	D
Reggie Short	13	978	533	878	1437	1973	1987	C
D. J. Sim'll	10	713	317	848	883	1980	1973	LW
Macq Stanley	14	884	2987	ga	3 71 avs	1982	1988	G
Bobby Stup	18	1445	223	772	1097	1973	1980	LW
Edie Tharup	22	1694	577	815	1442	1989	1955	C
A. a. Neenyon	17	585	1873	320	ac			G
Tammy Walker	17	857	264	502	788	1977	1970	RW

A posztban használt rövidítések: LW-Left Wing, RW-Right Wing, C-Center, G-Goalie, D-Defenseman)

Bodó Attila Mosómedvavárról a **THINKCROSS** kódjaival ötvendezett meg minket. Hogy Ti is örüljétek:

5 - CUSTOM, 10 - MASTER, 15 - FUTURE, 20 - DORADO, 25 - GREECE, 30 - FLAMES, 35 - ANIMAL, 40 - EPOQUE, 45 - SAGUAR, 50 - MATRIX, 55 - WIZARD, 60 - CATGUT, 65 - FIRING, 70 - LADDER, 75 - FIRKIN, 80 - SPINK, 85 - TYPIST, 90 - VOYAGE, 95 - PALACE, 100 - DECADE, 105 - ARMAOA, 110 - ESTATE, 115 - GOPHER, 120 - KERNEL, 125 - SUMPER, 130 - GROOVE, 135 - HIPHOP, 140 - OFFSET, 145 - SUINEG

Patócs László Hódmezővásárhelyről jól leszidott minket, hogy mennyi maihaságot csináltunk a **Lords of Midnight**-ban. Íme a korrekció:

**Lord Herath**-ot is be lehet szervezni a csapatba. Marakihitől menjétek 4-et északra, 2-t északkeletre. A kezdő serege: 600W + 500R.

**Lord Ithorn**, nem pedig **Ithril**, ahogy a leírásban szerepelt. A legnagyobb kezdő hadserege neki van. 1200W + 1000R.

**Farflame**, **Fawkrin**, **Lorgrim** megsemmisíthetik a koronát. **Farflame** nagyon jó harcos. Megsemmisítettem vele egy 2400 főből álló Doomdark sereget. A bátorsága állandóan a logmagasabb. Nálam a

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikát!  
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világszerte eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LANMANTIN GmK. közreműködésével

Fizessen elő a PC Worldre!  
1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.  
A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplabból: A hónap alkalmazása, Szoftver- és hardverteszt.

Szoftverleka

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LANMANTIN GmK. közreműködésével



szerep aránytalanul is növekedett. Az összes lórdnak megvan a kezdő sárga. A CoV 23-ban nem a Crt. of Doom-ot kell alflaglalni, hanem Ushgarak-ot. Fawkrin mindig lál így csatázni vele csak akkor lehet, a O. lép hazzá. Gyöngye harcoss, ugyanis csak 5-öt, esetleg egy kicsivel többet vag le, Luxar szarintem egyáltalán nem lassú. Továbbá nem használtatok ki, hogy azonos fajtaú lórdok egymást is toborozhatják. Rothorn-t északra, Luxart keletre, Corleth-et délre szakram küldeni toborozni.

Békefi Miklós Pécs-Hird-ről(ri?) küldte ba az alatt látható tippeket:

MORPHIC: kódok: 1-SCARA8, 2-HOTTI, 3-WOTAN, 4-PAUL, 5-8UQOY, 6-KNORR, 7-SIGGI, 8-OICKY, 9-INV

**SUPREMACY Big Cheat:** A játékokban freeze után lehet túrkálni. \$5265-től kezdődnek a bolygók adatai. Először mindig a bolygó neve van, utána a különböző adatok. Ha megtaláltuk pl. a STARBASE feliratot, az S betűtől 5 sorral lejjebb van a Credit-ünk 4 byteon. Három sorral lejjebb a 2. byte a morál, 5-6. byte a MILITARY STR. Alatta 2 byte az ellenség ereje, 2 byte nem érdekes, 2 byte a bolygón lévő emberek száma, 2 byte a FOOD (egy sorban). Alatta 2 byte TROOPS, 2 byte MINS, 2 byte FUEL, 2 byte ENERGY.

A következőkben a megvásárolt hajóinkat tuningolhatjuk: \$4F86-től (M 4186) pl. BATTLE szöveg alatt 2 byte nem érdekes, 2 byte FOOD, 2 byte VALUE (a hajó(roncs) értéke), 2 byte METALS. Alatta 2 byte fuel, 2 byte enargy. 2 sorral lejjebb a sor végén tank lual. Jobb, ha a hajóink ATOM meghajtásúak. Ehhez írjuk át a dátumot: M 5BE5 3C 77 07

Füredi Ferenc/THUNDERSOFT Budapestról is meglepett minket néhány cheat/POKE-al.

**SUBTERRANEA:** Az Orion-képnél nyomjunk C billentyűt: örökélet 18 pályán keresztül!

**GOLDEN AXE:** Pauzáljuk a játékot, majd RUN/STOP és ". Eredmény a következő pályá.

**RICK DANGEROUS:** POKE 2793,173 - örökélet

**NEBULUS:** POKE 32979,181 - örökélet

**SEAFXO:** POKE 7337,173 - örökélet

**NAVY SEALS:** RUN/STOP pályát vált.

**BLAZING THUNDER:** A C = (Cammodare) gombra pályát vált.

Kovácsik Tibor Budapesti olvasónk már régi harcoss az Elsősegély témában. Tár - mé - szetesen most is hexában küldte a POKE - jait. (Sajnos itt a O - k lehetnek D - k is, mivel nem volt egyértelmű Tibor írása)

**ALIGATA BLAGGER:** 1368,EA: 1369,EA - sérthetetlenség

**ARMY MOVES 1:** 0A98,00 0A8B,00 - nem kell ugrálni a kocsi-val; 280C,X - életek száma

**ARMY MOVES 2:** 3A10,X - életek száma

**ARNIE 2:** B2CF,X - életek száma

**ASTROMARINE C. 1:** 6503,X - gránátok száma

**ASTROMARINE C. 2:** 6517,X - gránátok száma

**AUF. MDNTY:** 405D,C3 - sziget

**BONE CHRUNCHER:** 3845,A0 örökélet, 3026,X: 7C69,X - carried a játékban, 3E3F,X: 7C68,C - kulcs a játékban

**BREW BIZI:** 8CB0,AD örökélet

**BRIDGE OF FRANKENSTEIN:** 139A,EA: 1D27,00 - örökélet

**COMMANDO 86:** 060C,X - energia  
**CORE:** 1718,EA: 1719,EA - örök energia  
**DAN DARE 1:** 5960 - 5961,30 - örökidő  
**DOC:** 0208,X - sáldier - ek száma  
**DORATH:** 4DE0,A0 - örökélet  
**CAMELOT WARRIOR:** 3A4E,A0 - lindítás előtt)  
**EXILE:** E8F9,62 - végtelen legyver utántöltés  
**FIRE LDRD:** 30F0,00 - örök energia, 1659,A0 - örökélet  
**GILBERT:** 574B,FF - örökidő az aljátékokban  
**GDDS AND HEROES:** 0A6E,EA - örökélet  
**HDBGDBLIN:** 161F,A5 - örök legyver  
**HUNCHBACK:** 0351,X - életek száma  
**INDIANA IV:** 3097,A0: 3663,A0 - örök energia  
**INT. TRUCKING:** 9F50,FF - pénz; A578,X - pénz

**KIDGRID:** 6182,X - életek száma

**MOCK8A:** 9C53,A0 - csak egy űrhajót kell kivinni

**NAVY MOVES 1:** 0F83,00 - nincs első pályá

**NAVY MOVES 2:** C45C,X - idő

**NORTH SEA INFERND:** CCBA,A5 - örökidő (Az atombombánál a kék drótot kell elvágni)

**OLLIES FDLIES:** 0A48,FF - örökélet

**PARADROID:** 124F,00 - könnyű alsójáték

**POPEYE 86:** 402A,x - begyűjtendő szívek száma, 4DAD,00 - örökidő

**RDBMISSION:** 6AE0,A0: 7318,A0 - örökélet

**RDGUE TRDDPER:** 4415, A0 - örökélet

**SABOTEUR:** 7619,A0 - örökidő

**SECTDR 90:** 0A59,X - életek száma

**T. TRIS:** 1A60,X - életek száma

**TERRAMEX:** 8176,64: 817B,64: 8180,64 - örökélet

**XIPHIDS:** 756B,A0: 6E90,A0 - örök energia, 74FB,A0 - örök kulcs

**ZORRO:** 00AF,X - életek száma

## AMIGA segély

Szeri Krisztián Gödről néhány Amigás CHEAT-tal örvendeztetni mag a nagyérdeműt.

**8ow: lézer (??? — CoVboy)** (Messziről is használható). Általában az ollanség erejének a felét veszi le. (Mit mond erre a matematikus? Akkor senki sem tud megőlni? Gondolatok bele! -DoT)

**Explosive Cristal:** Olyan, mint egy időzített bomba, 30 másodperc múlva robban.

**Hollywood Poker Pro:** 'H' billentyű és az 'F9' lenyomása mellett dobjuk el a lapunkat (A lapulevelünk? - CoVboy) (OROP) és így nyerni fogunk \$100-t.

**Hunter:** A küldetésben megmantendő ember koordinátái: X: 135, Y: 239

**Invisi Potion:** Láthatatlanság varázslat. Emberünk láthatatlan lesz és a csatában nem tudják egy darabig megsebezni.

**Orb of Lighting:** tűzláda léle varázslat. Maga körül mindent feléget.

**Paladin 2:** Ez egy PRG játék, néhány karakterünk varázsolni is tud. A varázslatok a következők:

**Ring of Farsight:** Térképet ad a közelben lévő vizekről (tó, folyó, stb.)

**Wand of Detection:** Térkép.

**Wings of Fury:** Játék közben írjuk be: "COLIN WAS HERE", vagy "CDLLIN WAS HERE" majd ezután: 'M' gombra löszert kapunk, 'D' gombra pedig az anyahajón találjuk magunkat.

Cselovszky Dénes Szigetszentmiklósról a DOGFIGHT-hoz küldött némi kiegészítőt, elsősorban az Amigás különbségeket. Állás menteni a Configuration Menu-ben lehet, de ha a lemez lrsávédatt, nem figyelmeztet! Ha állást mentünk, lemezre kerül a Configuration Menu összes beállítása is. A nehézségi fokozatok között nagyon kevés a különbség. Ha monet közben időt gyorsítunk, azt SHIFT + X-szel tudjuk visszaállítani. Első világháborús gépeken nem lehet behúzni a kereket, nincs löklap és Flaps, and katapultálni sem lehet. Harrierrel a '3'-as billentyű lenyomásával lehet vízszintesen leszállni, a lúvókákat alapállapotba az '1'-es magnóváltásával tehetjük. Külső nézetben a Num. Pad 'S'-tel lehet a kamerát alapállapotba vinni. 'FS'-nézelődés módban a külső nézet forgatásbillentyűvel lehet mozogni. Nincs horizont állítási lehetőség. A Flaps-ot szintén 'J' billentyűvel lehet alapállapotba mozgatni. A Resources menüben a jobb oldali ablakban felül látható az a gőp, amelynek épp parancsot adhatunk (az első két nyílal lehet válogatni), alul a parancs célja van kirva. 'F1D'-módban a 'T'-vel lehet a célpontok között válogatni. Az itt kiválasztott objektum az aktuális préda, melynek irányát a lülkében egy leher X jelzi, és auto pilot üzemmódban (minden gépen van l) ezt logjuk követni. Ha nem a saját gépünket választottuk a külső nézetben, vagyis van pródánk, akkor 'F4'-gyel az ő szempontjából nézhetjük magunkat. Ha az 'F9'-

es képen lenyomjuk a jobb egérgombot, az aktuális préda a képernyő közepére kerül. Kérdések: Mindig csak az egyik felét írjuk le, a másik oldalon ugyanazokat kell csinálni, csak fordítva, tehát amit angol oldalon támadunk, azt németként védünk.

**WW1** (1. Világháború): England. Meg kell semmisíteni a két Zeppelint, a két Observation Ballont, és a Red Baron repülőteret (R.8's base).

**WW2** (2. Világháború): Great Britain. Vissza kell venni a támadó német légiereit. A bombázók legyenek a fő célpontjaink. Várhatóan Eastchurch és Mauston reptereit, valamint a Dover és Hastergs környéki radarokat logják támadni.

**KOREA** (Koreai háború): USA. Megsemmisíteni a löszerraktárt, a benzín- és olajtankokat Jalw környékén, valamint a radar- és távközlőpúznákat Kwaksor mellett.

**VIETNAM** (Vietnámi háború): USA. IÉz nem volt teljesen világos, nem biztos, hogy ez a pontos feladat! MIG-eket kell visszavernünk SAM állásaink területéről.

**FALKLANDS** (Falkland-szigetek): Groat Britain. Kísérni a Task Force csapatokat. Különösen a hajóinkra (HMS) figyeljünk. (Invicible, Foavloss, Intrepid)

**SYRIA** (Sziíriai konfliktus): Israel. Semmisítsük meg a SAM állásokat, majd védjük az Israeli légierőt, végül (ez sem biztos!) akadályozzuk meg a Syriai erőket lerohanását Israeli erőinkkel szemben Beirut-tól délre.

## PC segély

Farkas István Dunafüvésről azon PC-seknek kíván segíteni, akik a Moonfall-lal szenvednek.

A harmadik küldetés után megmaradnak a kristályok, amik eladva 2000 lunáriumot hoznak a konyhánkra. Vigyázat, amíg nálunk vannak, addig folyamatosan támadnak a kalózzok! A 10. küldetésben pakolunk lal rakétákat, legyen töl a plazma ágyunk és min. kettes pájz, de nem árt a harmas-négyes ide is. Ha több hajóval van dolgunk és már kevés a pájrsunk, akkor lójunk rakétákat akíro csak tudunk, mert ezek egy darabig ellesznek loglalva. Addig a lenmaradó hajókat küldhetjük a másvilágra úgy, hogy a sebességet lecsökkentjük 0-ra, tölle emelkedve amikor

egy szintbe ér velünk, megsorzuk, és azt addig ismételteljük, amíg meg nem tér.

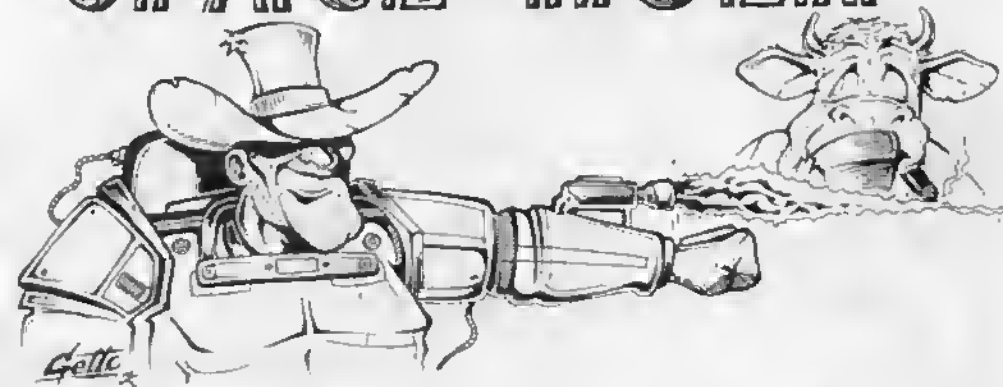
Molnár Richárd alias Rychardier Maklóról némi Legend 2 tippelmezt tartogat számunkra. A városokba való bejutáshoz általában Passl, vagy pénz kell. Namármost ha egyiket sem akarunk veszíteni, elég ha a városkapuban mentünk egyet, és visszatérjük, s már bent is vagyunk.

Bécsi Gábor Zékányszékről azoknak kíván segíteni, akik a Hero's Quest nevű Siena baromságon csákként szürkeállományukat. Az 5. napon MIDDAY időben menjünk be a célálláshoz, de OLDALRÓLI llt a várskapui lemolós és egy rabló beszélget. Mikor a lemolós elment, nyírjuk ki

a rablót és vegyük el a kulcsot. Az ontwerp-nél a bal oldali körépső sziklánál USE KEY, OPEN ROCK, HIDE GOSKE. Bent ha suskál akarunk, balra. A troll után SEARCH BODY, GET BEARD, GET PILE. Jobbra a minotaur. A lésket le lehet DART-olni. A WEAPON MASTERT 10 pontért ki lehet sroftani. A koboldot ki lehet nyírni. A 12.nap után nappal is jönnek északrai szörnyek. Éjtel a tónál valami odajön a parthoz!!!

Hu! Hogy mindig véget ér ez az oldal, legközelebb a PC segélyt teszem az elejére, akkor biztos nekik fog több jutni. Meg aztán tessék megvenni a nagy bibliát, abban szinte minden benne lesz. Típp hagyek, külön könyvben, először Magyarországon!

# SPACE HULK



A minap szomorúan állapítottuk meg, hogy az Amigára oly rég megígért *Spear of Destiny* még mindig nem akar megjönni. Hát az Amigások mégiscsak híján lesznek a *Wolfenstein*-szerű anyagoknak? NEM, mert itt a *Space Hulk*...

Mielőtt valaki sietősen távozna körünkől, elmondanánk, hogy nem reklámszöveget igyekszünk írni az *Electronic Arts* játékához, hanem egyszerűen fel szeretnénk hívni a T. Programozó Urak figyelmét arra, hogy az Amiga is képes a nagyszerű 3D-s játékok futtatására — feltéve, hogy írnak rá. Ezért fogadtuk igen pozitívan a stuffot, mivel még csak hasonló stílusú anyagról sa tudunk a jó öreg Amigán. A játék egyébként a kevésbé öreg Amigákon (vagyis 1200-asokon) is különösen jól!

A game céljáról fogalmunk sincs. Most az egyszer tényleg nem mi vagyunk a hűlők: az intro valóban jópola képekből áll, de a végcélról nem sokat árul el. Végül is mindegy, a missiondőkön van a lényeg... de legalább letudtuk egy jópár sort a bevezetővel!

**Akkor hajrá:**  
A bejelentkező főmenü három lehetőséget kínál az örült játékosoknak:

- **Mission Training:** Jópofa gyakorlási lehetőségek. Az első kettőben (START BASIC TUTORIAL, CONTINUE BASIC TUTORIAL) még nem nagyon jönnek a kis szépaicúak, de a harmadikat választva (ADVANCED TUTORIAL) már rohanni fognak felénk, közben meg löbbölják a lökőmeiket. Ja, csak úgy mellékesen jegyeznénk meg, hogy kilencféle térkép (azaz játéktér) közül szelektálhatunk.
- **Space Hulk:** Normál küldetések. Ide klikkelve három lehetőség tárul elénk:
  - **SPACE HULK ORIGINALS:** Eredeti, felbontatlan csomagolású keményleányok. Helyben is fogyaszthatóak...

- **ONE SQUAD MISSIONS:** Na, ez inár valamivel jobb. Öt főnyi "halálkaltelt" csapatunkkal masírozhatunk labirintusok sötét falai között. Ez már picivel nagyobb odafigyelést igényel, mintha egyedül lennénk.
- **TWO SQUAD MISSIONS:** Tök ugyanaz, mint az előző... ja, majd elfelejtettünk valami apróságot: itt pontosan kétszer annyi (azaz tíz) fickót kell felvonultatnunk, mint az előbb. A gépagyúak két csoportra vannak osztva: öt-öt főnyi egy-egy csapat. Általában persze a legelől lévők egymással szemben szektak állni, mivel így nagyobb az esélye, hogy kölcsönösen agyonlövök a másikat...
- **Deathwing:** A halál szele... (khhmm... a wing sehogysem akar szlet jelenteni...) Udító egy játéktérre: induláskor senkit nem fogunk látni. Aztán, ahogy megmozdulunk, szépen megindulnak felénk a lökőmeitek... Mondjuk ez még nem lenne baj, hiszen egy-két jó időben eleresztett géppuskaszorozattal átédhatjuk őket az örökkévalóságnak, mindössze az a zavaró momentum fog fellépni, hogy a mama kedvencei a falon keresztül fog-nak érkezni... ráadásul kopogás nélkül. Ilyenek ezek a mai fiatalok!

## KEZELÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉSSSS!!!

Ennyi maszlag után úgy döntöttünk, hogy elsikítjuk nektek a game kezelését is. Ha botlítottunk valamilyen pályatípust, először egy kis rajzet kapunk annak térképéről (jobb esetben). Ezután a fő-fő-fő-fő-fő-fő elit katonánk röviden elmondja megjegyzéseit. Először azt, hogy hány egységgel nyomulhatunk, majd ezek starthelyeit (a kis térképen villog is). Mellékesen arra is kitér, hogy mi a feladat, majd megmutatja a térképen, hogy hol száníthatunk intenzív szörnyinváziókat! Trainig Missionnál vannak

olyan feladatok, ahol nincsenek dögök — értelemszerűen az eligazításnál sem említik őket. Fertálydrányt töltögetés után beugrik a játékképernyő egy "Ready!" digiordítás kíséretében. Minden időhúzást nélkülözve rögtön fest ugrrunk az ismerettségbe. Tehát: A képernyő felső részében — nagyjából egymás mellett — négy kis ablakot láthatunk. Ezek az általlunk nem irányított fickók pozícióit hivatottak jelezni. A kis ablakok bal felső

sarkában van a katonák száma, magában az ablakban pedig megtekinthetjük, hogy éppen mit is lát az ipso. Bármelyik window-ra rányomva egy jobb clicket, az kicséledődik a képernyő közepén tarposzkedő nagy ablakkal. Ha egy katonánk meghal, akkor az ablak elsötétül — érdekes módon még ilyenkor is ráclickelhetünk. A játékképernyő közepén lévő ablakban az aktuális katoná által látott területet vételezhetjük szemre. Az ablak bal felső sarkában a katoná száma van, mellette pedig az általa birtokolt fegyver típusa. Ez vagy SB, vagy pedig FL. Az előbbi egy géppuskaszerűség, míg a második lángszóró.

Ha ebben az ablakban mozgatjuk a pontteit, akkor irányíthatjuk is az ipsőt. De megtehetjük ezt billentyűről is (erőli később), vagy az ettől az ablaktól jobbra lévő nyíl ikonokkal is.

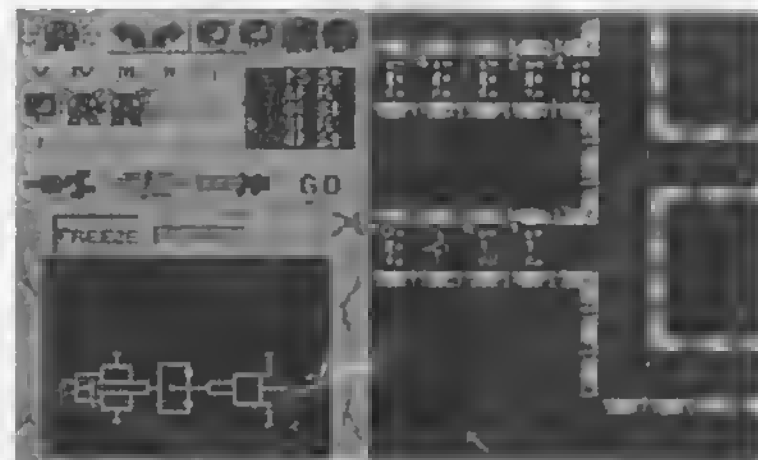
Ezek alatt a nyíl ikonok alatt egy FREEZE feliratú ikon villog, mellette egy felkiáltójellel. Ez a játék lefagyasztását eredményezi, amit sok más game elvégez magától is... Itt viszont ráclickelve erre a felíatra, a lefagyasztott game folytatást nyer. Nem árt megjegyezni, hogy fagyasztott módban a kis aranyasak sem mozognak, úgyhogy zöld utat engedünk nekik azzal, ha folytatjuk a játékot. Nagy szívatás továbbá az is, hogy a freeze-elés is csak egy elég szűkreszabott időlimiten belül történhet. Ezt egy folyamatosan csökkenő csík mutatja a freeze ikon alatt. Ha ez ellogy, akkor a játék automatikusan elindul. Folyamatos játék alatt viszont elkezd visszatöltődni a csík. Ja, majdnem kihagytunk már megint valamit: a FREEZE mellett lévő felkiáltójel ikon arra jó, hogyha két squadot irányítunk, akkor valószínűtlen tudjunk köztük. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a játék térképét. Ezen számozottak a katonáink, az ajtókat vastagabb vonalak jelölik, a dögöket pedig piros pontok (mint a dedóban!). Négyzeteként tudunk haladni egy egységgel, tetszőleges irányban. Reflexeink kilinomultsága nem lesz hátrány, mivel a minket lámadó Rómeók gyorsabbak nálunk... Egyébként, ha nyomunk egy jobb clicket a térképre, akkor egy tevezőmönöbe kerülünk. Itt készíthetjük fel az egységeinket a legrosszabbakra, illetve adhatunk utasításokat nekik. Lássuk hát: A képernyő jobb részét teljes egészében egy nagy tékére foglalja el. Ezen az aktuális (kiválasztott) katoná villog. A dögök a változatosság kedvéért most nagy fehér pontok (kinőttek a dedóból...).

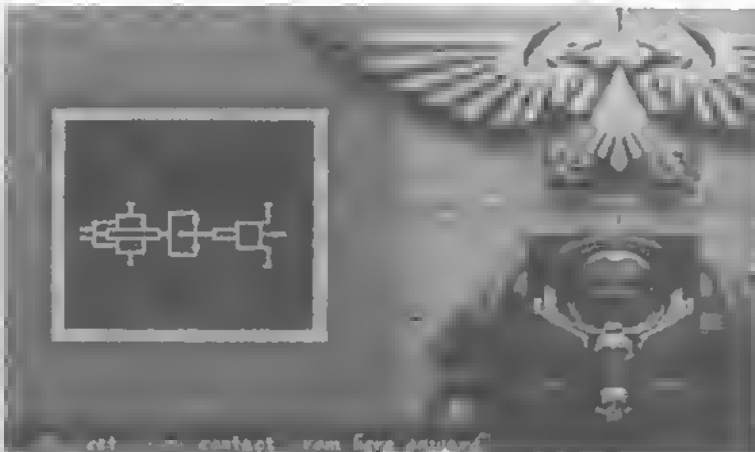
Van egy másik map is a bal első sarokban. Ezen egy kis fehér kelet mutatja az aktuális téképrészletet, amit kinagyítva láthatunk a nagy térképen. A kis térképre egy jobb clicket nyomva téríthatunk vissza a gamehoz, -hoz, -hez.

Most kerülünk igen kényelmesen helyzetbe, ugyanis a felső részben elhelyezkedő ikonokat kéne ismeretnünk. Ezek közül kettőnek a funkciójára még nem igazán sikerült rájönnünk, de stábunk szakértők bevonásával lázasan keresi a megoldást... Na mindegy, Ti biztosan ügyesebbek vagytok nálunk. Azért amit tudunk, azt megosztjuk Veletek:

Szóval, a bal felső sorral kezdjük. Az első ikon egy katonát ábrázol, emint "izzik körülötte a levegő". A biztos, hogy ez egy szörnyen idióta megfogalmazás, de nekünk ez jutott eszünkbe először. A lényeg az, hogy ha ráclickelünk, akkor az aktuális fickó állandó tűzkészültségbe kerül, azaz nyugodtan egyedül hagyhatjuk, mindenre fóni fog, ami mozog és nem ember... Emellett két nyíl ikont láthatunk, ami az egység mozgatására szolgál. A térképen kell kijelölnünk az egység haladási irányát, amit piros nyilak mutatnak majd. Tök szórakoztató dolog, hogy a lehető legbonyolultabb mozgásokat is megtaníthatjuk, így például elérhetjük egy kis ügyeskedéssel azt is, hogy egy krapek föl-alá masírozzon rövidebb ideig.

A második ikonoknál V-től I-ig az egységek ikonjait láthatjuk, ezekre kattintva hívkozhatunk valamelyikre. A kis római





szármok alatt láthatjuk azt, hogy milyen funkciókat rendelhetünk az adott emberhez. A katonákat a térképen is kiválaszthatjuk. Ennek az ikonoknak a végén van egy kicsi információs ablak, amiben az egységek fegyvereit tekinthetjük meg.

- A kis térkép fölött láthatunk még négy ikont. Ezek balról-jobbra haladva a következők (mondjuk jobbról-balra haladva is):
- Az első egy kis térképszerkesztő. Eric rákattintva a térképen megjelenik az adott katonát előtt egy hosszú pilos sáv. Ez azt jelenti, hogy az ipse abban az irányban, amerre éppen néz, ekkora területet képes haladni anélkül, hogy a lövedék falba ütközne. Magyarul látóvolság, no!
- A mellette lévő lelkiállítójel ikont máj említettük: átvált a második szakasz katonára (máí ha van ilyen egyáltalán).
- Ez az ikon egy térképrészletet ábrázol, egy X-szel áthúzva. Mozdulat tölésére használhatjuk.
- Végül maradt ez a GO ikon. Ha ezt választjuk, akkor a katonák elkezdik végrehajtani a beprogramozott feladataikat. Viszont ha a FREEZE bekapcsolt állapotban van, akkor először azt kapcsoljuk ki, és csak utána kattintsunk a GO-ra.

Nos, röviden ennyi a kezelés. Ideje a játékmeneitől is néhány "szavat" (úgy látszik, ez a kifejezés egyre jobban a vesszőparipánkká válik) ejteni. Először is azt kell elmondanunk, hogy mik a kezelőbillentyűk:

- 'P': Pause, de ilyenkor eltűnik a képernyő, nehogy tervezni tudjunk.
- 'F1'-'F4': Váltogatás az egységek között.
- 'Y': Misszion bevitálása
- 'kurzorgombok': Egy adott lickő irányítása, illetve tervezőmódban a nagyterkép szírolozása.

Egy megjegyzés az irányításról: a katonák irányítása háromféleképpen történhet, ha manuális vezérlésről van szó. Egyrészt a képernyőre rajzolt nyilakkal. Ez a lehető

legrosszabb, nem ajánljuk senkinek, mivel így csak előre lehetünk. A másik megoldás, hogy a játékképernyőn manipulálunk. Ez sem tökéletes megoldás, pontosabb célzást engedélyez. Volt például olyan, hogy egy lökörműnek csak az egyik káiját láttuk meg, de magát a dögöt nem. Pontosan becéloltuk, és ez az egy találat is elég volt ahhoz, hogy elpusztuljon...

A harmadik irányítási módot taitjuk azonban a legcélszerűbbnek. Vagyis próbáljunk billentyűzetről játszani és egérrel tüzelni, mivel a (lövés funkcióját betöltő billentyű nem nagyon akadt a kezünk közé. Érdekes momentum, hogy a vérszopók még a lalon kereszttől is támadhatnak. Ez igen zavaró akkor, mikor mit sem sejtve gyalogolunk egy folyosón, és a semmiből előugrik egy állatka...

Vannak olyan területek is, amiket még nem térképeztek le. Ezekre a programozók az UNMAPPED kitéltet alkalmazták. Minden jól vagy rosszul befejezett feladat után egy kiértékelést kapunk. Itt megtudhatjuk a feladat nevét (codename), magát a misszió ötékelését (outcome), embereink elhalálozási mértékét (terminator casualties), valamint az általunk elpusztított dögök számát (confirmed enemy kills). Bal clickre új feladat után nézhetünk, jobb clickre ismételtethetünk.

Mivel nagyon szorítottjátatni a számkat, úgysem fogjátok megúszni, hogy a nyakatokba zúdítsunk egy halom tippet:

- Fegyverből három fajtahoz volt eddig szerencsénk. Az egyik a géppuska (SB), ami nagy hatótávolságú, gyorsan ölő kegyere. A másik a lángszóró (FL). Ezzel egy adott területet tudunk lángba borítani, de a szörnyek kinyúlására kevésbé alkalmas. A harmadiknak már nem emlékszünk a nevére, de ugyanazt tudja, mint a géppuska.
- Ha egy sorozat után megjelenik a JAMMED felirat, akkor az azt jelenti, hogy beragadt a géppuskánk a sok tütytől!
- Ajtót kétféleképpen nyithatunk: vagy közel megüünk hozzá és automatikusan kinyílik, vagy messziről belelövünk egyet. A dögök egyébként nem tudják kinyitni őket, ezért ha egy ajtó mögött áll egy, akkor az ajtót messziről lövjük szét, majd pufantsuk le a kis aranyost is... Vannak olyan ajtók is, amelyeket nem nyithatók.
- A Deathwing pályán, ahol csak és kizárólag a falból jönnek a lökörműek, aszszolva haladjunk. Ha kiugrik egy elénk, azonnal hátiamenot, és tüzeljünk!!!

- Minden kereszteződésben érdemes megállni és körbe-körbe lorogni, mivel a háttunk mögül is kaphatunk támadást!
- A kis riasztó állatkák általában egymás után támadnak minket, ha valamelyikük egyedül jön, akkor az egy sarokban elbújik, és addig nem mozdul, amíg a közelébe nem érünk.
- Ha lángszórós pasival nyomulunk, és lőtünk egyet, a tűzbe ne nagyon menjünk bele, mert az általában azonnali halált okoz. Miután eloltódott, mehetünk tovább.
- Ha nincs előttünk senki, akkor is érdemes lőni egyel magunk elő, mivel a folyosón száguldo lövedék elkaphat egy körben megáikező szörnyet!
- Lehetőleg kerüljük a négyes kereszteződéseket!
- FREEZE-t csak tervezőmódban alkalmazzuk!
- Ha egy emberünket máj kószolgtatja egy dög, akkor gyorsan kapcsoljunk át a mozgató lővőre, és tüzeljünk!
- Katonáink lövedékei nem csak az ellenlőre, hanem egymásra is veszélyesek!
- A csapatösszeállítás általában két géppuskás és három lángszórós szokott lenni. A lángszórósok a legvédtelenebbek, hiszen ha maguk elő lőnek egyet, a tűz miatt nem haladhatnak egy ideig tovább. Éppen ezért csínján bánjunk a géppuskás fiúkkal, nagy szükség van rájuk!
- Soha ne monesüljünk lutva a dögök előlll!

### ÉRTÉKELES (ÉRTÉKEL. ÉS???)

Nehéz lenne összegezni tapasztalatainkat a játékkal kapcsolatban. Ugyan a leírás elején egyba-töbe dicsértük, meg minden, ám az az igazság, hogy vannak benne negatívumok is. A legfontosabb hiányosság a programnak az, hogy csak egylajta szörnyrel találkozhatunk. Ezen kívül ha a dögök közel kerülnek hozzánk, már nem tudunk lőni, és két másodperc leforgása alatt el is intéznek minket. Ugyan nem láttuk sehol, de a játék időre mehet, mivel sokszor csinált olyat, hogy se szó, se beszéd, véget vetett a feladatnak. A zenék jók, bár egy idő után fárasztóak. Amíg az idegtépő a lemezcserejelgetés, illetve a véget nem érő töltőgetés. Ennyi szörntőlődés után lássuk a pozitívumokat. A játék hanghatásai például eszméletlen jók. Élesen háborzongató (boizongató hát!) az az effekt, amikor egy ajtóhoz közel megüünk, és az kinyílik. Vagy jól illeszkednek a játék közbeni sikoltozások. A grafika is a hangulatnak megfelelően van kivitelezve. A játszhatóság viszont nem a legkönnyebb, sőt, néha már idegesítően nehéz.

Összegezve: mindenkinek ajánljuk a programot, aki szereti a 3D-s akciózást egy kis stratégiaiál fűszerezve. Jut eszünkbe: az ismertető az AMIGA változat alapján készült, úgyhogy a PC-sektől saorj, ha valami eltér!

• TIBSOFT AND STEFA

# FLIGHT SIMULATOR 4.

Először is egy kis korrekció a FS5 leírásához: azt írtuk, hogy a Cessna műszereala 2 részből áll (2 képernyőből), de ez nem igaz SVGA módban. Ott a falbontás miatt eltűnik minden 1 képernyőn. Egyébként a FS5 nem hajlandó elfogadni SVGA-nak minden olyan kártyát, amit a boltokban SVGA-ként árulnak, hanem neki miárkás kell, nem elégzik meg a mozel shitokkal. Erről ennyit...

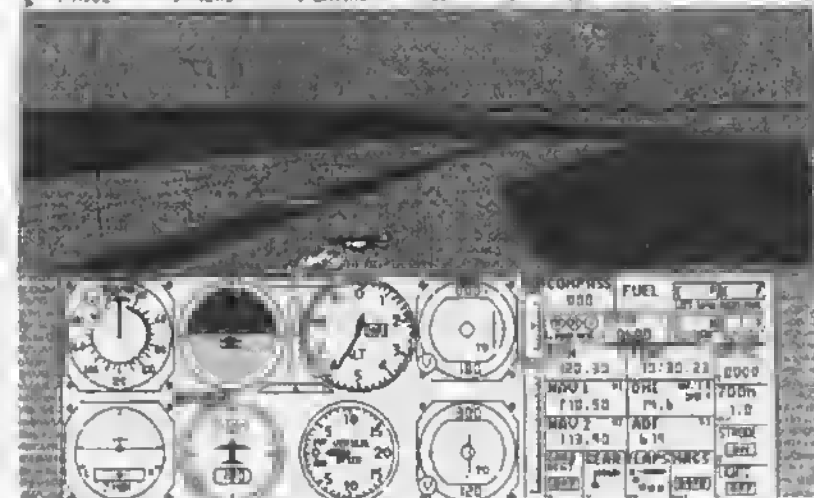
Cmo akkor a FS4 teljesebb leírása. Megpróbáltuk témakörökbe bontani a mondókánkat, s ezek közül a hasznútes nevezetű

onyolult matematikai függvényvel megalkottuk a soirondet. Tehát az első nyertes:

### MŰSZERFAL

A Flight Simulatorrel való repülés alapja a műszerfal ismerete. A műszerfal kissé bonyolult, de áttekinthető. A bal felső sarokban található a vízszintes sebességmérő. Ez csomóban méri a gép sebességét a levegőhöz képest. A tőle jobbra lévő kerek műsere a műhorizont, 2 része van: a külső dőlésszögmérő karkja, és a belső kör, amelyről leolvasható a dőlésen kívül az elő-

re vagy hátia való bukás. A dőlésmérőn beosztások vannak halványan (10, 20, 30, 60 fok), kanyarodásokról azon (is) látszik, hogy fordulunk. A belsőt, ha a középső vonal párhuzamos a horizonttal, akkor egyenesen, vízszintesen repülünk. A műhorizonttól jobbra található a magasságmérő (ALT). A beosztások 100 lábanként vannak, tehát 1 kör = 1000 láb. Míg a nagymutató egy körű tesz meg, addig a kismutató egy egységet, azaz 1/10-ed körűt halad előre. Itt még egy dolog van, ami segíti a műszer használatát. Ez egy kis karkja, amely a földön kb. a nullánál található. A kis karkja mindig onnáll a számjegynél áll, ahányszor körbetördült a kismutató. Jobbra ettől egymás felett 2 majdnem egyforma műszer van, a VOR-ok illetve az ILS és a VOR vevőkészülékei (lent az 1-es, alul a 2-es). Az ADF (ld. később, a rádióknál) a 2-es helyén szokott megjelenni.



Az alsó sorban bal oldalt a fordulásijelző leledzik. A kis repülőgépsziluert mutatja a fordulási mértékét. Ha a kis repülő szárnya elért az L vagy az R betűt, akkor a fordulás 2 perces, azaz 1 perc alatt 180 fokot fordulunk (logikus, nem?). A keresztirányú mozgás (lent) a sodródást vagy a csúszást mutatja. Jobbra főleg a porgettyűs irányítót találhatók. A felső szám a repülés irányát mutatja, az alsó inkább csak segítségként van, 180 fokkal kevesebbet/többet, azaz a fajok irányát mutatja. Az irányítót jobbra találhatók a függőleges sebességmérők.

A műszerrel jobb oldali részén felül található egy kis, keskeny, függőleges sávban a trimm, alatta pedig a gázkar visszajelzője. A többi jobboldali műszerről inkább csak elmeszavakban;

- Compass:** Rádióirányító, csak lassabban követi a fordulót, mint a nagy kerek. Bátorra lent, Viszont pontos mindig, nem álltódik pl a Föld forgása miatt.
- Fuel:** Értelemeszerű, maximum az okozhat gondot, hogy bal és jobboldali is van belőle. Akkor is megy a gép, ha az egyik száraz, de a másiknak még kotyog valami az alján.
- Oil temp:** Olajhőmérséklet. Hidegindítás: kor van értelme, ekkor carb heat-et érdemes használni (karburátorlűtés). Ha ilyen esetben nem használjuk, lassan reagál a motor a gázadásra.
- Oil pres:** Olajnyomás. Ha leállítjuk a motort, fokozatosan lecsökken, ha beindítjuk, fokozatosan beáll középre. Ha nagyon csehül áll (gy.k. lent), a motort csak statál tudjuk elindítani, egyébként mozdul both-ra, leftre vagy right-ra is.
- Marker (O, M, I):** Az aktuális marker leletri elrepülőskor elszűnődik a visszajelző lámpa. A marker a leszállópályáktól meghatározott távolságokra, azok folytatásaként vannak leírva. Sorrend: O, M, I (külső, középső, belső).
- RPM / % Power:** Az előbbi motoros gépeknél a fordulatszámot, az utóbbi pedig sugárhajtóműves gépeknél a tolóerőt adja meg százalékban. Értékük függ természetesen a gázadagolástól, de a repülés szögéről (feljelle vagy lefelé megyünk), és a karburátorlűtéstől is.
- COM:** A communication rádió frekvenciája. Ezen keresztül lehet csevegni a toronnyal, természetesen értelmetlen dolgokról.
- NAV1/2:** A navigation rádióadók vételi frekvenciája. Itt kell beállítani a frekvenciát, a VOR-okon pedig a kívánt irányt lokokban.
- OME:** 'B'-vel lehet váltani, hogy a NAV1-rez vagy a NAV2-höz képest mérje a sebességet (KTS) vagy a távolságot (OIST). A KTS és a OIST között az 'F' betűvel lehet váltani.
- AOF:** Az AOF rádió frekvenciája. A térképeken NOB-nek jelölik az adókat.
- XPOR:** Válaszjeladó, a reptéri (földi) rádióknak lehet itt belüli az azonosítókódot, hogy a toronyban tudják, kívül beszélnek, és hogy az illető hol tartózkodik.



- hatják a függőleges vezérlés tetején.
- Lights:** A többi fény ki/bekapcsolása 'L'-fel. Ide tartoznak pl. a műszerelvilágítás, a kerek reflektorok és a szárnyak végein lévő fények is.
- Carb Heat/Spoilers:** A motoros gépeknél a karburátorlűtés ki/bekapcsolása, a sugárhajtóműveseknél pedig fékzsárny, amelynek bekapcsolásakor immár keletkezik plüsssszz felhajtódó. Uróbbir leszállásnál érdemes használni.
- Gear:** A kerekek visszajelzője.
- Flaps:** Ez olyan lékzsárny, amely annál több felhajtódóerőt képez, minél jobban ki van nyitva. Mellesleg lékezi is a gépet, ezért leszálláskor ezt használják az alacsony leszállósebesség előéréséhez. 'F5'-től 'F9'-ig lehet változtatni a kinyitás szögén (ezt vissza is jelzi kis kép), 'F5'-re a szárnyal egy síkban lesz, 'F9'-cel pedig teljesen le lesz nyitva.
- Mags/Engs:** Az 'M' betű megnyomtasakor lent egy kis menü jelenik meg. Itt lehet meghatározni, hogy a motor melyik oldalán kapjon gyújtást, mivel a Cessna-ban boxermotor van. Aki nem érti, az inkább állítsa BOTH-ra. Itt lehet még ki- és bekapcsolni mindkét motort.
- Stall:**
  - Both: Mindkettő
  - Left: Csak bal
  - Right: Csak jobb
  - Off: ?
  - Lead cutoff: Vészleállító

Well, nagy vonalakban ennyit a műszerrel által okozott megrázkódtatásokról. Még rállán annyit, hogy ha a gépnek beszélhetnékje támad, azt a sebességmérő leletri teszi szép piros betűkkel, ide telepóntálják a csúszásjelzőt (STALL) (a FS2-ben ez még egy piros lámpa volt) (hisz, hogy mi minden megtalálható egy repülőn...) a műhorizont és a magasságmérő között). Na ennyi már tónylog elég volt a műszerrel bozalmából. Jöjjen egy sokkal kevésbé egyszerű dolog, a:

#### RÁDIOK

Alapvetően 5 főle rádió van a FS4-ben:

- NAV1/2:** Navigációs rádió
- COM:** Hírközlő rádió
- OME:** Távolságbeállító rádió
- AOF:** Autoniatikus iránykérés rádió
- XPOR (Transponder):** Válaszjeladó, segédidő a forgalomellenőrzéshez

#### NAV

A NAV rádiókon lehet beállítani a torony frekvenciáját, vagy az ILS frekv. A beállítás módja: vegyük pl. az esetet, amikor 103.40 van beállítva, és mi 111.20-ot akarunk a NAV1-en. Nyomjuk meg az 'N'-t, majd az '1'-et (1-es NAV), és a '+/-' szal állítsuk be az első 3 számjegyet áttékát. Utána nyomjuk meg 2-szer az 'N'-t, és állítsuk be a tizedesponit utáni számjegyeket. Miután ezeket megcsináltuk (papírtérképekről lehet általában leolvasni az értékeket, de ezekről majd később), ne-

ki lehet látni a VOR beállításának. A felső VOR tartozik a NAV1-hez, az alsó pedig a kettőshöz (ha nincs bekapcsolva az AOF). A felső VOR-nak 2 mutatója van, egy vízszintes és egy függőleges. Ha a repülésünk irányát akarjuk meghatározni, a függőlegest figyeljük, a vízszintesre pedig az ILS-nél és a leszállásnál lesz szükség. A lent VOR-t a 'V' + '1'-gyel, utána pedig '+/-' szal lehet beállítani. Ilyenkor a 2 számot lent és lent, azaz egy irányfokot állítunk.

Ha térkép alapján repülünk, kiválasztunk egy repülősi irányt. Egyszerű jeladóról jelölés a repkedni, mert ilyenkor csak be kell írni a NAV-on a kiszemelt adó frekvenciáját, majd a VOR-t addig tekerjük, amíg a függőleges mutató középre nem ér. Ezzel megvan az az irány, amire tölünk az adó található, így annyit csak a teendő, hogy arafelé fordulunk. Itt érdemes megjegyezni, hogy egyszerre nincs túl sok jeladó, amelynek a jelét képesek vagyunk venni, mert elég korlátozott a hatótávolságunk.

A NAV-okat helymeghatározásra is lehet használni. Ha körülbelül tudjuk, hogy hol vagyunk, a 2 NAV ba beírjuk 2 közelnek vélt adó frekvenciáját, és a VOR-okat addig tekerjük, amíg középre nem állnak. Most megvan az az irány, amire tölünk, amilyekie akkor kéne fordulnunk, ha az adó felé akaránk repülni, így a térképen 2 vonalz és 1 szög mérő segítségével meghatározhatjuk viszonylag pontosan a helyünket.

Néhány reptér rendelkezik ILS-sel. Ez olyan jeladó, amit a kilátók végén helyeztek el. Leszállásnál nagy segítség lehet. Használatkor a NAV1-be írjuk be az ILS frekvenciáját, és tekerjük be a VOR-t. Most visszünk egy komoly pillantást a VOR-ra! Van rajta 2 szaggatott vonal meg 2 mutató. A szaggatott vonal metszetében vagyunk mi, a mutatók metszetében pedig az ILS, azaz a leszállópálya. Ana kell törekedni, hogy a mutatók és a szaggatott vonalak egybeessenek. Mirdig arra kell fordulni vagy az orot emelni/elfordítani, amire a mutatók vannak. Így elvileg le lehet szállni még akkor is, amikor rosszak a látási viszonyok. Az ILS általában 3 fokos sikló pályán vezet le a reptérre, de a leszállásnál, főleg kezdetben, érdemes a vizuális módszert (gy.k. ablakon kibámulás) is használni. A sima VOR jeladóknak azért nem érdemes rárepülni, mert azok a toronyra vezetnek rá minket.

#### COM

A kommunikációs rádióval "mindössze" hasznos vagy kevésbé hasznos infokat kaphatunk a toronytól a reptéri jelen állaporról, időjárás körülményekről, stb.

- Visibility:** Látótávolság tengeri mértékeben.
- Temperature:** Hőmérséklet Fahrenheit lokban.
- Wind:** Az első szám a felszíni szél sebességét, a második az irányát adja meg (a reptér közelében).
- Altimeter:** Altimeter setting, azaz magasságbeállítás. Megadja a torony, hogy ők milyen magasságbeállítással mérik a magasságukat a tengerszint felett (térnyárvályokban). Nincs értelme vizuális leszállásnál.
- Landing and departing on runway XX:** Megadják a leszállópálya számát, amit nem kötelező elfogadni.

#### OME

A OME-ről tudjuk leolvasni a NAV-tól mért távolságot, vagy a hozzá viszonyított sebességünket. 'B'-vel tudunk váltani a NAV1 és a NAV2 között (melyikhez viszonyított), a távolság (OIST) és a sebesség (KTS) között pedig 'F'-fel. A sebességmérésnek igazából csak akkor van értelme, ha pont felé repülünk. Ez azért jó, mert a sebességmérő csak a szélhez képest méri, így nagy szélben eléggé pontatlan, viszont ha ezt a navigációs módszert bekapcsoljuk, pontosan megtudhatjuk a sebességünket a földhöz viszonyítva.





#### AOF

Ez egy olyan műszer, amellyel az irányunkat tudjuk meghatározni. A térképeken NOB adóként vannak feltüntetve, ezeknek a frekvenciáját kell beállítani.

Ahhoz, hogy előválaszoljuk ezt a műszert, be kell lépni a NAV/COM-ba ('5'), majd az AOF almenübe ('E'), végül nyomunk '4'-ot. Ha beállítottuk a frekvenciát ('N', '2' és '+/-', ugyanaz, mint a NAV2), megjelenik a mutató a műszeren, és mutat egy irányt. Ez az irány a gépünk és az NDB adó által meghatározott egyenes, valamint a repülési irány egyenese által bezárt szög (világos, mint a sör). Egy NAV és az AOF segítségével pontosan meg lehet határozni a helyünket, ha van egy jó papírtérképünk.

#### XPINOR

A transpondert felszállás előtt szokás használni. A NAV/COM ('5') menüben be kell kapcsolni az Air traffic control communications-t ('7'), ezután repülés közben bármikor 'ENTER'-re egy menü jön be, ahonnan ki lehet választani, hogy leszállási (Request to land: '1') vagy felszállási (Request to take off: '2') engedélyt kérünk. Ha kiválasztottuk valamelyiket, 'INS'-tel szólhatunk bele a rádióba ('ESC'-re vagy 'SPACE'-re simán visszaugrik a játékba, mintha mi sem történt volna). Tehát ha a felszállást engedélyt kérjük, a torony megkér, hogy tekerjük a transpondert XXXX-re, hogy tudjanak azonosítani. A transpondert 'T'-vel és '+/-'-szal tekerhetjük, úgy, hogy egyszerű/kétszeri/háromszori/négyszeri megnyomására az első/második/harmadik/negyedik számjegyre állhatunk. Miután ezt megvett, a számjegyeket '+/-'-szal tekerhetjük.

#### A REPÜLŐGÉP IRÁNYÍTÁSA

Az irányítás több részből áll. Főbb dolgok pl. a botkormány vagy a gázkar rángatása, de van jópár műszer a gépen, amit csak néha kell kapcsolni. A botkormányt a játék előtti konfigurációtól függően irányíthatjuk joystickkel, egérrel vagy a numerikus billentyűkkel (itt jegyeznék meg, hogy nagy előnye van ebben a játékban azoknak

a joystick-tulajdonosoknak, akiknek a joy-án ki lehet kapcsolni a rugót, azaz nincs, ami visszahúzza a botot középpállásba). A joy előre- és hátramosogatását a '8'-cal, ill. a '2'-vel csinálhatjuk, balra & jobbra a '4'-gyel & a '6'-tal megy. Az '5' megnyomásával középre áll vissza az oldalra döntött bot. A bot állásáról egyébként van egy visszajelző a műhorizont és a magasságmérő között. A függőleges sávon a krs háromszög az előre- vagy hátradöntés mértékét, a vízszintes és a jobbra- és balradolást mutatja.

A gázkart fel a '9'-cel, le a '3'-mal tolhatjuk. Ennek a visszajelzője a NAV2 mellett, jobbra van (THRI). A kerékték is a numerikus billentyűzetről irányítható, a '1'-tal. A kerékték csak földön használatos, pl. leszálláskor vagy guruláskor, és addig aktív, amíg a billentyűt nyomvatartjuk. Eiről visszajelzés a szólóvédő bal alsó sarkában, piros betűkkel látható.

A trimm egy olyan szerkezet, amit ha beállítunk, a vízszintes repüléshez nem kell se hátra, se előre nyomni a botot (ennek igazából joy esetében van értelme, mert ha nem trimmelnénk, akkor a rugónak állandóan ellent kell taitani, viszont a billentyűzet vagy az egér esetében a kis jelzőháromszög ott marad, ahová toljuk). A trimmet úgy érdemes beállítani, hogy felszállás után, ha elértük a kívánt repülési magasságot, beállítjuk a fordulatszámot 2000 körülre (általában ez jelenti az utazósebességet), és a botot, valamint a trimmet összehangoltan kezeljük. Ezután a trimm kezelőgombjaival (fel: '1', le: '7') és a magassági kormányval megpróbáljuk beállítani vízszintesbe a gépet. Ez első nekifutásra biztosan nem fog sikerülni, mert a gép sebessége a vízszintesbe állítás után még sokat változik, így a szárnyakon keletkező felhajtóerő is lényegesen megváltozik, tehát a gép orra elkezd mászni le vagy fel. A következő vízszintbeállítások viszont már sokkal kisebbet kell uralgazzani, így végül beáll vízszintbe a gép. A trimm beállítása sok mindentől függ (pl. az üzemanyagmennyiségtől), ezért nem lehet ugyanazt a beállítást

tást két különböző helyzetben használni. A műszer visszajelzője a gázkar lelett található IELEV TRIM.

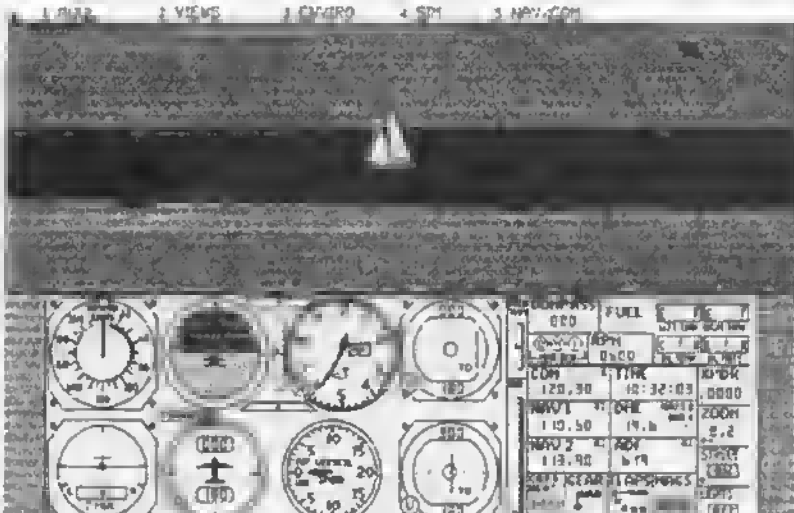
A trimm helyett viszont sokkal egyszerűbb a robotpilótát használni. A FS4 robotpilótája már elég fejlett, sokkal jobb, mint a FS2-é vagy a FS3-é. Bekapcsolása és beállítás a NAV/COM menüből ('5'), az AUTOPILOT SET almenüből ('F') érhető el. Ennek az almenünek a pontjaiból állíthatjuk be a robotpilóta paramétereit:

1. **WING LEVELER:** A szárnyat próbálja vízszintesben tartani. Szerencsére enged némi becsúszást a pilótának is, de mindig visszarántja a gépet vízszintesbe.
2. **NAV1 LOCK:** A NAV1-en beállított irány felé fordítja a gépet, és tartja azt, még szörlben is.
3. **HEADING LOCK:** Miután bekapcsoltuk ezt, egyből be kell gépelni egy irányszöveget, és a robotpilóta ezt az irányt fogja tartani egész repülés alatt, míg ki nem kapcsoljuk.
4. **ALTITUDE LOCK:** Itt is be kell gépelni a magasságot lábban, és miután visszatérünk a pilótafülkébe, a gép elkezd emelkedni vagy süllyedni a kívánt magasságra. Egyébként ezt nem így szokás használni, hanem először érdemes beállni a begépelendő magasságra, és csak aztán bekapcsolni a robotpilótát.
5. **AUTOPILOT MASTER SWITCH:** Ha beállítottuk a paramétereket az előző négy pontban, ezzel lehet be/kikapcsolni a robotpilótát. A pilótafülkében ülve ugyanaz az eredmény a 'Z' megnyomásánál.

A repülés legelső problémája a felszállás. Ez a *Flight Simulator* indításánál nem túl nehéz feladat, mert a gép már ott áll a kifutó végén, így csak annyit a feladatunk, hogy rátehenkedjünk a gázi, és valahogy felemeljük a repülőt a földről.

Egy komoly felszállás a parkolóbtól indul. Cessna-val kb. így érdemes csinálni:

Mindenekelőtt érdemes bekapcsolni az AIR TRAFFIC CONTROL COMMUNICATIONS-t, majd felszállási engedélyt kérni az 'ENTER'-rel (ld. felfebb). A torony visszajelző, hogy lekeijük ha a transpondert, és gujulunk valahová legközelebb, nem mond konkrét kifutót, ilyenkor tetszés szerint válogathatunk). Mielőtt a gujutóról rátérnénk a kifutóra, érdemes körülnézni. Ezt a műveletet (és még jópárat) egyébként a játék oktató része *IFlight Instruction*ul begyakorolhatjuk velünk. A körülnézés után ráfordulhatunk a kifutóra, majd egyből érdemes beállni a kifutó irányára, ita van arról adarunk (pl. térképen), hogy hány fok a pálya iránya. Ezt a kifutó számozásából is megtudhatjuk (mégpedig a kifutó végén lévő kétegyű számhoz egy nullát adva megkapjuk az irányfokot), már ahol van ilyen. Tehát ha ráállunk a jó irányra, akkor utoljára ellenőrizzük, hogy középen van-e a bot- és a lábkomány, esetleg hitelesítuk a magasságmérőt ('A') (ld. COM rádió), majd adjuk teljes gázt, és mikor már a gép sebessége elérte az 50 csomót, megkezdhetjük az elemelkedést. Finoman húzzuk meg a botot, elég 2 egységnyit a visszajelző skáláján, s mikor elemelkedett a gép, minél hamarabb húzzuk be a futót ('G'), mert innál hamarabb letgyorsulunk. Ezután már csak az egyenletes emelkedésre kell ügyelnünk. Az elemelkedés elég veszélyes feladat a kezdők részére, ha nem növelik a gázt közben, mert az orr felemelésekor rövid ideig ugyan intenzíven emelkedünk, de a gép hamarosan lelassul, az orra lebukik egy jó kis sapolás kíséretében (azonkívül kárja a gép, hogy STALL), és zuhanni kezdünk. A Cessna esetében felszállás után általában még van annyi időtartalom, hogy olyan intenzíven emelkedjünk, hogy a földet már csak a műhorizonton lássuk. Az elemelkedés után egyszer csak elérünk egy olyan magasságot, ami már épp elég nekünk, így megkezdhetjük a vízszintbe állást. Először érdemes a gázt és a magassági kormányt összehangoltan használni, majd egy csomó apró korrekció után beáll a gép vízszintbe. Ezt a függőleges sebességmérőn ellenőrizhetjük, és szükség esetén korrigálhatjuk.



Először utóbb fogyni kezd az üzemanyag (szerencsére a *Cessna*-nak jó nagy a tankja), és keresnünk kell egy repteret, ahová letehetjük a gépet. Ha kiszemeltük a szerencsétlen helyet, ahol össze kívánjuk tölteni a gépünket, akkor gyorsan döntünk el, hogy melyik kilátóba akarunk leszállni. Ha nagyon komolyan vesszük a dolgokat, meghívhatjuk az adott reptér COM rádióját (ilyen a *FS4* világában nem minden reptéren van), és esetleg figyelembe vehetjük az általuk ajánlott kilutót (ld. COM rádió ismertetése). Ez a leszállási irány miatt lehet fontos, mert általában a kifutóknak csak az egyik végére raknak leszállássegítő dolgokat (pl. ILS, VASI (ld. kicsit később), stb.). Kétféleképpen az 'ENTER'-t leszállási engedélyt, amit rögtön meg is adnak. A leszállás előtt érdemes még jó előre beállítani a kifutó irányába, ugyanis elmészik később. Kezdjük meg messziről a siklást! A siklászhoz először is szükséges elég sok magasság, és kevés sebesség. Tehát a gázt szedjük lejjebb, mondjuk a felére, és ellenőrzük a magasságot! A reptértől 2 mérföldre kb. 800-1000 láb magasan kell lennünk. Fokozatosan engedjük ki a fékszárnyat és a futóműveket, miközben ügyelünk a magasságra és az irányra. Az utolsó fél mérföldön 70 csomónál már nem szabad(na) többet monni. Ekkorra már legyen teljesen nyitva a fékszárny, s csak az irányra és az egyenes siklásra kelljen figyelni. Néhány kifutó végén a bal oldalon 2 vízszintes, a pályára merőleges, kétszínű csík található (VASI=Visual Approach Slope Indicator). Ezek színe piros vagy fehér lehet. A szín attól függ, hogy milyen meredeken közelítjük meg a kifutót. Ha mindkettő piros, akkor alul vagyunk, tehát csökkenteni kéne a siklászóget, azaz adni kéne némi gázt, és látni kellene egy kicsit a botot. Ha mindkét csík fehér, akkor a siklopálya felött vagyunk, tehát csökkentjük a sebességet, és ha szükséges, nyitjuk előre kicsit a botot. Ebben az esetben ellenőrizni még egyszer, hogy teljesen ki van-e nyitva a féklap. Ha az egyik fény piros és a másik fehér, akkor pont az ideális siklopályán vagyunk, további feladatunk már csak annyi, hogy tartsuk ezt az állapotot. Tehát ott tartottunk, hogy már elég közel van a kifutó, és már elegendő alacsonyan repülünk, ideálisan lassú sebességgel. Lezár elrepültünk a kilutó innenső vége felé, és már csak pár lábnyira vagyunk a földtől. Valahol azt olvastuk, hogy ezt a műveletet egy igazi repülőn könnyebb elvégezni, mert ott vizuálisan is lehet őrizkedni a magasságot, itt pedig szinte csak a műszerekre hagyatkozhatunk. Mindenesthe a *FS2 C64*-es verziójában ezt pálcikákkal oldották meg, amik pár lábnyi magasságokat mutattak, így őrzékelte a gép távolságát a földtől. Na mindegy, az ember ugyanis ráérez némi gyakorlás után erre is. Az a lényeg, hogy amikor már tényleg kevés választ el minket a földtől, emeljük meg a gép orrát úgy, hogy átmenjünk

gázan lettünk volna, akkor a földetérés a szélvédőn is meglátjuk, azaz egy kicsit megiepedezik, ami annyit jelent, hogy a leszállási eredményeket jó esetben a műtőasztalon, rossz esetben a kórházban kapjuk meg. Nos, ez egy elég nehéz ügy, de némi gyakorlás után már biztosan sikerülni fog mindenkinek. Eleinte elő szokott fordulni, hogy túl nagy sebességgel csapódunk a betonra, így visszapattintunk, és mire ismét visszatennénk a gépet a földre, máris csak a szántásban sikerülne. Szóval akinek még kevés a gyakorlata, az a gyakorlásra inkább valahol nagy repteret válasszon ki, ahol még egy *Boeing* is fel tud szállni (pl. *Chicago O'Hare* vagy *Seattle Boeing Field*, stb.). Egyébként sokat segítenek a gyakorlatban az analízisprogramok. A lezuhanási analízist a SIM menüben ('4') kapcsolhatunk be úgy, hogy a '2'-t addig nyomogattuk, amíg ki nem írja a *CRASH* mellé, hogy *DETECT & ANALYZE*, a leszállást pedig a *MODE* menüben ('1') a '2'-t és utána az '1'-t (*Landing analysis*) megnyomva. Ha bekapcsoltuk ezeket az analízisprogramokat, lezuhanáskor és leszálláskor megjelenik egy grafikon, amin a magasságot olvashatjuk le az idő függvényében. Mivel leszálltunk, megkereshetjük a földállomást (ha van, akkor nagy sárga négyzet, közepén egy F betűvel), és ha megállunk rajta, akkor megtöltik a bevizualizáltyokat (egy pillanat az egész), és kezdődhet az egész kiindulás előlöl.

Ezek a dolgok így konkrétan általában csak a *Cessna*-ra igazak, de ügyha azzal máibgyakoroltuk a fel- és leszállást, akkor némi billentyűzet- és repülőgéprongálás után bármelyik géppel meg tudjuk csinálni. A sugárhajtású repülőknél igazából a leszállásnál lehetnek csak problémák a nagy sebesség miatt. Itt előfordul az is, hogy túl kis sebességre akarunk lelassítani, a gép megcsúszik (elfogy a felhajtóerő a szárnyaktól), és beáll a betonba. A vitorlázógépeknél problémát a motor hiánya okozhat, mert előfordul az, hogy túl lapos szögben akarja a delikvens megközelíteni a kilutót, és elfogy a sebesség, valamint a magassága is. Ezért vitorlázónál inkább meredekebb, mint laposabb szögben közelítsük meg a kilutót, a felesleges magasságot könnyebb elveszteni pl. féklapnyitással. A repülőgépek irányítását nagyban megkönnyíti a *Flight Simulator*-ban a lábkoordináták és a bot összekapcsolása (*Auto Coordination*). Ez billentyűzet esetén egy előnyös dolog, de ha valaki oldalszélben próbál így felszállni, annak nem fog túl szőre és biztonságosra sikerülni. Ezért találtuk ki külön a két kormányt. A bot a szárnyakon lévő lapokat mozgatja ellentétben, így hatására a gép a hosszilengélye körül kezd el forogni. Ha az ember célja pl. az, hogy megforduljon, akkor célszerű a lábkoordinátát is használni, mert kizárólag bot használatával elég lassan fordul a gép

(kb. olyan, mintha a biciklival úgy akarnánk kanyarodni, hogy a kormányt egyenesen tartjuk, csak bedőlünk). A lábkoordináták a függőleges vezérsíkon lévő kormánylapot mozgatja (külső nézetből izz is lehet látni). Tehát ha úgy döntünk, hogy külön akarjuk szedni a két kormányt, akkor lépünk be a SIM menübe ('4'), és ott kapcsoljuk ki az *AUTO COORDINATION*-t ('5')! Visszatérve a pilótafülékbe azt vesszük észre, kormányzók, hogy az alsó és a felső vízszintes csíkon (a műhorizont és a magasságmérő között) a kis háromszögek közül mindig csak az egyik mozdul el (gy.k. eddig egyszerre mozdultak). A felső a bot, az alsó pedig a lábkoordináták pedáljának visszajelzője. A botot úgy irányítjuk, mint eddig az összes kormányt, a lábkoordináták pedig szintén a manuális billentyűzetről, csak más gombokkal. A bal pedálnak a '0' felel meg, a jobboldali pedig az 'ENTER' vagy a '+' (ezeket mind a *FUNCTION KEYS ON TOP* (ld. játék előtti konfigurálás) üzemmódban próbáltuk ki a billentyűzetünk miatt). Ha oldalszélben próbálunk leszállni, akkor a lábkoordinátával "lépünk be" szél ellen, és akkor indulunk. Ha felszálltunk, onnan már könnyebben elboldogulunk.

**EGY REPTÉR FELÉPÍTÉSE**  
A repterek kilutókból, gurulókból, épületekből, fényekből, rádióadókból és a reptéri környéki dolgokból állnak (leszállítva az olyan dolgokat, mint pl. fényfő, tujabokor, szögcső, kisgyerekek kezében a nyúlók, stb.). A kifutókat úgy lehet megkülönböztetni a gurulóktól, hogy szélesebbek, és a felállításuk feltűnőbb, hogy messziről, a levegőből is meg lehessen látni. A gépek ezeken nem túl hosszú ideig tartózkodnak, de sebességük elég nagy, így ha bekapcsoljuk a játék előtti konfigurálásban a *DYNAMIC SCENERY*-t (repülő, kiszolgálóautók mozognak), akkor jobb, ha körülnézzük, mielőtt átmegyünk egy ilyenre. A kilutókon lévő festések közül mindegyiknek van jelentése. A tökéletesen felfestett kilutó először egy zebra-szerű valami van, ami a pálya végét jelzi. Utána következik a szám, amely a kifutóinak nem csak a sorzáma, hanem ha a végére rakunk egy nullát, akkor megkapjuk a szögét is. Esetleg előfordulhat a szám mellett egy betű is (L vagy R), ami azt jelenti, hogy ez az adott sorzámu kilutó közül a bal (L) vagy a jobboldali (R). Előfordul bár csak a *FS4 AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER*-ben a *TOUCHDOWN MARKER*, ami az ajánlott földterelési helyet jelenti. A gurulók keskenyebbek a kifutóknál, a gépek lassabban közlekednek rajtuk, sőt, előfordulhat a forgalmas reptereken az is, hogy egy guruló rajtuk kívül még 1 vagy 2 gép tartózkodik. A gurulók kötik össze a parkolóterületet a kifutók végeivel. A kilutókörül ennek ellenére nem csak a végeken ágaznak le a gurulók, hanem középen is akad néhány a kifutó hosszától függően. A *FS4* készítői arra próbáltak törekedni, hogy valami valóságos dologt hozzanak össze, így az eredeti repterek készítőit és tervezőit tessék színi a kikönyás kanyarokért (persze még mindig az a jobbik eset, ahol vannak egyáltalán gurulók...). A repterek eléggé fontos részei a különböző fényjelzések. A *FS4*-ben nem mindegyik reptéri rendelkezik fényekkel (van olyan reptér, amelyik csak egy szimpla pálcika kifutópályával), de akadnak komolyabbak is. Az ilyenek megközelítéskor legelőször a fényoszlopok láthatnak meg. Ezek a kifutóval párhuzamos, annak folytatásaként leterakott fények, állandóan világító lámpákat, és felfelé nyitott tartalmazhatnak. Segítségükkel sokkal könnyebb megtalálni a kifutó irányát, és könnyebb megbecsülni a távolságot és magasságot is, de ügyeljünk arra, hogy ahol ilyen fények vannak, ott még nem kezdődött el a kifutópálya, ez csak a bevezető. A következő fények a kifutók végén, arra merőlegesen helyezkednek el (*END LIGHTS*). A beton végét jelzik, színiük

szóval hozzánk közelébb eső részen zöld, a túlsón piros. Az END LIGHTS két szélén lehet 1-1 villogó, a REIL (Runway End Identifier Lights). Ezekon kívül egyes kifutók bal oldalán lehet piros és fehér színű VASI (ismeretétét ld. lejjebb), és általában csak este látszik jól a torony pirosan és zölden villogó fénye.

A reptéri épületei és a rádióadók összefüggésben állnak. Jobb helyeken van irányítótorony, ott van a COM adó, ittkán akad rádióépület utashidakkal, néhány helyen van benzintöltő állomás (általában nagy sárga négyzet a betonon, benne egy F betű) kis fehér házikkal. A használati utasítás kicsit lejjebb található. Az ILS-t a kilátók végére szokták lerakni, ezért ha rárepülünk a műszer szerint, akkor tuti, hogy a kilátóra szállunk le.

A reptér környéke csak néhány apróságból, földből kiálló pöznákból, tornyokból, stb. áll, de hát ezek csak azokat érdeklik, akik a megközelítési térképek alapján a Designerrel viszonylag valósághű repteret csinálták az eredeti FS4 bémáságai helyett. A reptér környékét tartoznak a külső, középső és belső jeladók (a továbbiak ezekről MARKEREK címszó alatt olvashatóak a műszerrel ismerettségénél).

## TÉRKÉPEK

Annyszer utaltunk már a térképekre, hogy máj épp ideje lenne ejteni pár komolyabb szót róluk is. Mivel a Flight Simulator viszonylag valósághű alkotás, jól használható az igazi repülőknél használatos repülési térképek. Emellett van egy hecplított, számítógépes térkép is a játékokban, amelynek mindig a mi gépünk a középpontja. Ennek a térképnek viszont van egy nagy hibája, és pedig az, hogy kicsi, és nem jelöli azokat a dolgokat, amik nincsenek a közvetlen környezetünkben. Emellett nem jelöl semmilyen adatot, pl. magasságot, domborzatviszonyokat, csak elég durván. E hibák kiküszöbölésére használják a papírtérképeket. A közhasználatban elterjedt egy pár pocskék minőségű fénymásolat, így az a leghasznosabb, ha mindenki ismerőséktől, környéből, stb. felhajt valami eredetit, és azt fénymásoltatja.

Ezeket a térképeket rajta vannak a VOR, ILS, NDB, CDM adók (sajnos olyan térképet még nem találtunk, amelyen mindegyik egyseire lett volna rajta, de sok térképből össze lehet ollóztatni, ezenkívül megtalálhatók a repterek nevei, magasságadatai, hegység magasságai, egyes tornyok, kőmárvák, felhőkarcolók magasságai, meg ilye-

nek. Mivel a Flight Simulatorban nincs benn az összes létező replér, elég nehéz a FS-tőz tartozó kézikönyvek nélkül kitalálni, hogy melyik is az a reptér a térképen, ahol éppen tartózkodunk. Segítségképpen itt vannak a városok, és utána a repterek nevei (az összes, ami a FS4-ben szerepel):

## Chicago Area

Bloomington/Bloomington Normal; Champaign/University of Illinois, Willard; Chicago/Aurora Muni.; Chicago/Lansing Muni.; Chicago/Mcigs; Chicago/Midway; Chicago/O'Hare Intl.; Chicago/Schamburg; Romeoville/Lewis University; Danville/Vermillion Co.; Dwight/Dwight; Frankfort/Frankfort; Gibson City/Gibson Muni.; Joliet/Joliet Park; Kankakee/Greater Kankakee; Monee/Sanger; Morris Muni.; New Lenox/Howel; Paxton/Paxton; Plainfield/Clow; Urbana/Frasca Field; West Chicago/DuPage

## Los Angeles Area

Avalon/Catalina; Carlsbad/McClennan-Palomar; Chino; Compton; Corona; El Monte; Fallbrook/Fallbrook Community Airpark; Hawthorne; LaVerne/Brackett Field; Los Angeles/LA Intl.; Oceanside; Ontario/Ontario Intl.; Riverside; San Diego/Lindbergh Field; Santa Anna/John Wayne Airport-Orange Co.; Santa Monica; Torrance/Zamparetti Field; Van Nuys

## New York Area

Block Island; Boston/General Edward Lawrence Logan Intl.; Bridgeport/Igor I. Sikorsky Memorial; Chester; Danbury; Dalton; Framlingdale/Republic; Hartford/Brainard; Islip/Long Island Mac Arthur; Martha's Vineyard; Meriden/Meriden Markham Municipal; New Haven/Tweed-New Haven; New York/John F. Kennedy Intl.; New York/LaGuardia; Oxford/Waterbury-Oxford; Southbridge; White Plains/Westchester Co.; Williamstic/Windham; Windsor Locks/Bradley Intl.

## Seattle Area

Alderwood Manor/Martha Lake; Arlington; Auburn; Bienton; Everett/Snohomish; Issaquah; Monroe/Flying F. Ranch; Olympia; Puyallup; Port Angeles/William R. Fairchild; Port Orchard; Renton; Seattle/Boeing Field-King County Intl.; Seattle/Tacoma Intl.; Shelton/Sanderson; Snohomish/Harvey; Spanaway/Shady Acres; Spanaway; Tacoma/Tacoma Narrows

## San Francisco Area

Droville; Marysville; Sacramento Metropolitan; Placerville; Sonoma Co.; Sacramento Executive; Lodi; Kingdon; Hamilton Army; Buchanan; Stockton

Metropolitan; Columbia; Oakland Intl.; Hayward; San Francisco Intl.; Hall Moon Bay; San Carlos; Moffett Nas; Palo Alto; Livermore; Tracy; San Jose Intl.; Reid-Hillview; Modesto City Co.; Naff Crow's Landing; Merced/Macready; Watsonville; Salinas; Monterey Peninsula

Hu! Ez egy kicsit sok volt (bepötyögni). Előfordulhat, hogy 2 különböző lélekben különböző névvel illetik ugyanazt a repteret, de azt hiszem, eme lista alapján rá lehet találni.

A térképek jelöléseit majd mindenki saját maga kibogarássza. Ezekről csak annyit, hogy a reptereket általában karikák jelképezik, néhányba belerajzolják a kilátókat is. A karikák közepén van az irányítótorony.

A repülő térképeknek van egy külön lejtája a megközelítési térkép. Ezeket is lehet szerezni fénymásolás útján, de csak a nagyobb repterekhez vannak ilyenek. A megközelítési térképeken a fejléc jobb oldalán található a reptér neve, alatta pedig az ILS és NDB adókról infók, hogy melyik kifutóra vonatkoznak. A fejléc bal oldalán a levegő-töld összeköttetés adatai találhatóak egy bekelezett táblázatban. A fejléc alatt maga a térkép van, amely ábrázolja a reptér kilátóit, a reptér környezetének fontosabb tőgyait, a környék rádióadóit és a megközelítési útvonalat. Az NDB-t koncenikus körökkel, a VOR-t pedig beosztásokkal toletűzdel körrel ábrázolják, a VOR frekvenciáját téglalapba írják. A térkép alatt a függőleges metszet található számadatokkal, melyek megadják a magasságokat és a távolságokat (toimészatosan láb-ban). Ezeket a térképeken feltűntetik a megszakított megközelítésre vagy az átszállásra vonatkozó szabályokat is, és előírják egy várakozóhelyet, ahová az elrontott leszállás után kell menni, és újból leszállási engedélyt kérni. Persze ezek is csak olyan dolgok, amiket csak a kukacosabb emberek csinálnak végig, mert a FS4 nem igényli, azaz a játék nem annyira bonvolult, mint a valóság. Mindegy, azót leljuk, mert ismerünk egy pár embert, aki kapott mindenféle ilyen malhaságot (köhömmmm, boosánat, telénségre).

Kiricsl 1.0 most szót, hogy már így is belecsúsztam a TökösMákos oldalába, sorry, pedig megpróbáltam szűkszavú lenni. Na mindegy, legközelebb a játék menürendszerével folytatjuk...

• Ggab

## CANNON FODDER

(Amiga, PC)

Először is, aki most tölti be először a játékot, az ne nyomja tovább az intro-t, mert tök jó a zene, és jópofa képek is vannak hozzá.

A játék lényege annyi, hogy kinyitni mindenkit, aki él és mozog, és az összes épületet fellobbantani.

A vezérlés roppant egyszerű, ahol a pointer van (kis sárga nyíl), oda menetelnek a katonák, ha megnyomjuk a bal gombot. Ha jön az ellenség, csak megnyomjuk a jobb gombot, és már meg is halt a golyózáporból kifolyólag lazait nem árt, ha etaláljuk...).

Kis csapatunkat több részre lehet osztani, ilyenkor rá kell kattintani a szerencsétlen kiválasztottak nevére, és megnyomni a leletük lévő csapatjelet. A hátrahagyott emberek védekezni és ledézni fognak. Az egyetlen baj, hogy szépen ellobbálják a sokszor kiszámított gránátot és rakétát. Ja, az elosztásnál az új csapat minden robbanóanyagának a felét kapja, ha a robbanóanyagok közül egyenes vonal van, akkor az új csapatot minden, ha nincs körülöttük semmi, nem kap semmit. A pályá bal alsó sarkában van egy földgömb, az a térkép, a piros X vagyunk mi.

A játék 24 küldetésből áll, egy küldetés max. 6 pályából (ez mindig változó). Ötféle

# TökösMákos

terep van: dzsungel, hó és jég, sivatag, mocsár, földalatti bázisok.

A pályákon különböző járművek segítik "inunkánkat". A járműveket ugyanúgy irányítjuk, mint embereinket.

1. Tank: Mindig van fegyvere, nem árt neki sem az ellenség gránátja, sem rakétája (rakétán most azt kell érteni, amit ember lök).
2. Hőjáró: Nem mindig van fegyvere, és csak a géppuska nem árt neki, a gránát már igen. Előnye, hogy rendkívül gyors, és jókat lehet vele ugratni.
3. Lövegtorony: Szintén csak a golyót állja, de úgy a harmincadik kilőtt rakéta után felrobban, úgyhogy tényleg csak a legszükségesebbet lökjük ki vele. Mondanunk sem kell, mozogni nem tud. Fegyvere azonban mindig van.
4. Jeep: Nem mindig van fegyvere, de szintén gyors. Csak a golyót állja. Szintén jó ugratásra.
5. Helikopter: Nem mindig van fegyvere, ha a levegőben van, nem lehet lelőni. A golyót jól bírja. Ha le akarunk szállni, ak-

kor repülünk oda, ahol landolni akarunk, és a heli alatt megjelenik egy bekelezett H-betű, ilyenkor csak ráclékelünk, és máj le is szálltunk.

A helin kívül minden mozgó járművel el lehet útni az ellenség katonáit. A helivel csak landolni lehet rajtuk, ilyenkor is kipusztulnak.

- Gránát: Kis földadikákban található, laházak ellen jól bevethető. Bunkerek ellen nem jó semmire.
- Bazooka (rakétavető): Ugyanaz, mint a gránát, csak nagyobb hatótávolsággal. A játékban kétféle épület van: bunker és faház.
- Bunker: Kőkemény épület, csak tankkal vagy lövegtoronnyal lehet szét.
- Faház: Egy gránáttal is könnyen elintézhető.

Mindenkinek felhívjuk a figyelmét arra, hogy az épületekből sosem fogynak el az ellenséges emberek. Ahhoz, hogy egy kül-

detést végigcsináljunk, általában ki kell nyílni mindenkit a pályán, aki él és mozog. Az egész játék alatt 360 ember áll rendelkezésre, de minden pálya előtt csak 15-öt soroznak be. Ezek általában egy nagy hegy előtt sorakoznak fel, a hegynek annyi a jelentősége, hogy akinek magasabb rangja van, azt magasabbra temetik. Ezért aztán érdemes hajítani!

A küldetésekben különböző feladatokat kell végrehajtani, amelyek kombinálva is jöhetnek. Lehetőségek:

1. **Kill All Enemy**; Nyíljunk ki mindenkit.
2. **Destroy Enemy Buildings**: Az ellenség épületeit kell felrobbantani.
3. **Destroy Enemy Factory**: Ellenséges gyár felrobbantása.
4. **Rescue All Hostages**: Négy fogoly megszökötése. A szöktetés annyi, hogy lefőjük a fogvatartót és odamegyünk a fogolyhoz, aztán az követ minket mindenhová. A logyokat el kell vinni a legközelebbi elsősegélytáborba.
5. **Kidnap Enemy Leader**: Ellenséges főnök

6. **Protect all Civilians**: Ne öljük meg a civileket (ha lehetséges).
7. **Get Civilians Home**: A hozzát civileket kell kiszabadítani.

Hát ennyi lett volna Amigóra a **Cannon Fodder**. PC-n mi nem tapasztaltunk különbséget, ugyanílyen a játék.

• Jockey Ewing

## SANGO FIGHTER

(Amiga, PC)

Ez egy színvonalas bunyós program Amigóra és PC-re. Az intro megtekintése után a program főmenüjében találjuk magunkat. Az opciók jelentése lentiől lefelé:

1. A játék kezdése
  2. Gyakorlás
  3. 2 játékos egymás ellen
  4. Setup
  5. Exit;
- 1) Az első 5 ember közül választhatunk egyet. Ezzel kell megölni az ellent. Az energiát a képernyő alján kezdetben egy zöld csík jelzi. A kapott találatok alkalmával ez egyre csökken, és ha a sárga is elfogyott, akkor... Először egy, később két őrt kell kinyílnunk. Ha kész, így kezünk minél gyorsabban a képernyő bal része felé húzódní, és egy tűzlabdával fogadni a lőnököt. Majd később leljuk, hogyan.
- Vigyázzunk, ne engedjük túl közel a képernyő közeléhez (Akkor ez a bunyó a

monitor mellett zajlik? CoVboy), mert meglép, és nyakunkra küld néhány őrt. Ha látjuk, hogy az ellen mentális energiája nagyon nő, akkor ütögezzük meg, vagy dobáljuk (lőjük-rúgjuk-üssük) meg tűzlabdával, de ne kerüljünk túl közel hozzá, különben a lét energiánk lemegy, ha sikerül átdobnia minket. Je, a legfontosabb, a játék irányítása: Amerikusi billentyűzet + 'ENTER' + 'SHIFT' (jobb), vagy bal oldali a 'QWEADZXC' gombok + 'TAB' + bal 'SHIFT'. Ha megöltünk valakit, választhatunk, vele játszunk-e tovább, vagy választunk mást. Ha mindenkét megöltünk (amihez sok szerencsét kívánunk), akkor egy csodálatos End-Sequence-t láthatunk, amit most nem látunk le.

- 2) Hasonlít az előzőhöz, csak itt feleannyi energiánk van, időre megy, kettő vagy három monet van és egy emberrel kell mindenkit megölni, sőt még magunkkal is meg kell küzdönünk. Ha meghalunk, lehet folytatni, úgy hogy az első szöveget választjuk a kettőből (font).
- 3) Ugyanúgy működik, mint az előző, csak itt ketten játszhatunk egymással.

- 4) Setup — No comment
- 5) Exit — Biztos programhiba, de mindig kilép a játékból.

A speciális támadások:

A következő betűkombinációk segítségével érhetők el. A leírás ezen része alapvetően a bal oldali emberre vonatkozik, a numerikus billentyűzetben természetesen a balra-jobbira irány lefelé fordítódik.

Tehát:

- balra-jobbira — ütés
- balra-jobbira — rúgás
- balra-le — ütés
- le-balra — rúgás
- le-jobbira — ütés
- le-jobbira — rúgás

Ezek minden embernél mások, és nem mind jó mindenkinél, lehet, hogy valamit kihagyunk, de ezeket majd kitaláljátok. Ha a mentális energia a maximumon van, minden tűzlabda duplán számít, és ha valakit át akarunk dobni, egész érdekes dolgokat produkál emberünk.

• Vampire-Soft

## SYNDICATE

(Amiga, PC)

A CoV 39-ben megjelent leírás a PC verzió alapján készült, ettől az Amiga változat némiben eltér. Lássuk csak miben is:

- A pisztolyt nem érdemes felvenni, mert ő-ba kerül.
- A mozgó kocsi úgy lehet felhasználni, hogy egy rövid sortozatot adunk le a járműre, mire a tulaj kiszáll és elmegy nyugisabb környékre. Voila, van egy üres kocsi, be lehet ülni.
- Amigán nem érzékel a gép a szintkülönbséget. Ezt jól ki lehet használni, mert az ellenség mindig felénk mozog ljl, ha a mongóliai akcióban a vonatállomás felüljáróján a sárga-fekete csíkos rámpa elh állunk a csapattal, akkor az ellenség virám össznépi lövöldözést rendez egymásra, mi pedig a végén a legutolsó ürgét hidegre tesszük. Ha valakit flamerrel, lézerekkel, gauss gunnal lövünk le, rövid ordítás közben hamuvá ég, de a fegyvere is, tehát nincs mit felvenni.

Az árák is mások:  
A modok (ezerbent):  
LEGS: 6, 30, 60

ARMS: 6, 25, 50  
CHEST: 8, 40, 80  
HEART, EYES, BRAIN: 4.5, 22.5, 45

A küldetésekről infok, eltérések:

1. U.K.: Itt elég a lőnököt kinyílni.
2. Skandinávia: Az őrként 1 uzi, shotgun, pisztoly.
3. Central Europe: 4 ügynök shotgunnal.
4. East Europe: 4 ügynök uzival.
5. Urals: Clean sweep, 8 ügynök uzival, Combat sweep.
6. Kazahsztán: Persuadertont vigyünk!! A feladat az összes ellenséges ügynök (7 db) kinyírása.

A kezdésnél egy épület rámpájánál vagyunk. Menjünk fel a tetőre úgy, hogy az egész keresztetűdést beléssük. Rövid idő múlva lövöldözést hallunk. Nem kell megijedni, nem ránk lőnek. Ha elcsorolozzuk a képet észak felé, akkor láthatjuk a hullákat is. Nem baj, jut is, marad is. Alljunk vissza a képpel ránk. Kis idő múlva fűgy fél perc) jön a nyugatra lévő ház mellől egy ügynök, ne csináljunk semmit. Ha megvan az összes emberünk, akivel kezdtünk (8 db), akkor várjuk, amíg alattunk összegyűlik 10 ember, ha már van pár hullánk a teamben, akkor annnyival többet (max. 13 van), majd

menjünk le azzal az emberünkkel, akinél a persuaderton van, az épület elé kb. oda, ahol kezdtünk, ha elkezdik lőni az emberkénket, akkor csatljuk el a lövöldözőt úgy, hogy a többi ne legyen a tűzvonalban. Tegyük hidegre, majd a fegyverét vegyük fel, de nekünk mári ne legyen kézben fegyver. Ha mári nem lőnek, akkor jelöljük ki a célkeresztrel a többit bal click-vel follow-ra, ha odaértünk, kapjuk elő (ha nem azt) a persuadertont, ha hallottuk a hangot, akkor van 10 vagy annál több új ügynökünk (New Agents Gained a végén), akiknél nem marad felszerelés, mire végzünk, de MINDEN MODBÓL A VI-ES RAJTUK VAN. Ezután mári két választásunk van: vagy egy másik ügynökkel megyünk az északi úton kinyílni az ellenséges 7 ügynököt, vagy ezzel az ürgénkkel megyünk, a különbséget mári látni fogja, aki addig eljutott. Mert az is "nagy élmény", ha egy ügynök kaszái mint gunnal, most ugyanezt képzeljük el 14 emberrel (ha összegyűlöttük az összes embert az épületből, valószággal darált húst csinál az ellenségből egy rövid sortozat is. Valószínűleg PC-n is így lehet új ügynököket szerezni.

• Huszár Gábor

## Lands of Lore (PC)

A *Lands of Lore* leírásban elkövetődött egy-két hiba, ezért egyéb tapasztalatokkal kiegészítetnénk. Nézzük:

- A játék elején, mielőtt kijönnénk a várba, a fegyverkovácsnál adjuk el a törököt (dagger), és vegyünk egy buzogányt (mace).
- A banditának próbáljunk blóllólni (bluff).
- Timothy csatlakozásáig így fejlesszük karakterünket:
- Mielőtt megötnének minket, varázsoljunk, majd üssünk és goto varázs, majd hit és...
- Egy követ (rock) vegyünk fel, és ha bunyónál baj van, click rá, aztán click vele az ellenfélre, lehet ismételni is.
- Miután Timothy csatlakozott, csak

akkor harcoljunk vele, ha szükséges, tehát inkább Conradot fejlesszük.

- Ha hazamegyünk — a királyhoz —, akkor, mielőtt belépünk hozzá, Timothy-ról szedjük le az alkatrészeket, és akasszuk őket Conradra, majd a gyengébb cuccokat adjuk el a fegyverkovácsnál.
- Tegyük le Timothy-t.
- Baccata-ra akasszuk át a pajzsot, tegyük a legjobb összeállításban kezeibe a fegyvereket — a FIGHT minél nagyobb legyen!
- Ezentúl inkább Baccata-val harcoljunk és Conradtal varázsoljunk, ugyanis Baccata gyorsabban fejlődik harcoként.
- Ha van dobó(7)csillag (star), tegyük Conrad kezébe, és segítsünk Baccata-nak, minél többször — a ROGUE gyorsan fejlődik.

- A darázsas erdőben egy darázsnek egy negyedik szintű SPARK mehet.
- Ha többen jönnek, egy háromcsillagos gorenje-t njánljunk fel nekik — Level-3 FREEZE.
- Valahol meglöljük a zöld koponyát (Green Skull), melyet a bánya lőkopujának kinyírása után kell használni — click vele a varázslás ikonjára, vagy Conrad arcára.
- A kőszínyeket lagyasszuk — Level-3 FREEZE, de a sötétebbeknek mehet a Level-4, amit lehet, hogy kétszer kell elfagyasztani.
- Az általunk kreált jégtembőket szét lehet csapni karddal vagy bármí mással is.
- A Vaulsons Cube-ot Scotia rácsának kinyitásánál Conrad használja.
- A másik Cube-ot a másik rács kinyitásánál Baccata használja.

• Simai András



# MINDENFÉLE

- Nem fész állandó COV MOOOI NEWS. Ugyanis PROKY bevonult!!!
- KÜLOJETEK PROGRAMOKAT (amikről eddig még nem volt szó!!!)

## NEWS (tényleg)

### • ARANYALMÁK [SABE]

Ez egy újabb magyar nyelvű *adventure*. A király legjobb testőrének a szerepében el kell hoznunk a három gonosz vár kincsét, a három aranyalmát. Ugyan el is lehet jutni (2), de akkor még a játék elején meghalunk. Különben (1) tíz arannyal és egy karddal nekivághatunk az útnak koletre vagy nyugatra (k-n)... és így tovább. Ugyanis ez nem a leírás akar lenni (azt majd később!!!), hanem a bemutatása a "nem szokványosan" vezérelt játéknak. Ebből a szempontból hasonlít a CITAOEL OF CHAOS-ro.

### • BLASTONES [EVS]

Szintén logikai, egy 64-es ötletből. Lényeg: a jölek eltüntetése Oil módon, hogy a kurzorral közéjük lépünk és FIRE! Amúgy meg igen jól leírja "HUJÉ JAHNY" :goto10 — Proky) (Neem írta) — Jahny)

### • BLOW [PROKY]

Logikai játék; a PC-s, WINDOWS alatt futó MINEFIELD alapján. Szépen néz ki, meg nyesmik (PROKY itt ül most melletttem... azt kellene írnom, hogy "qrvalO!", ("Neem írta!" — PROKY) (Már minden jöttmánt részeges beszúrká! — CoVboy) Ja, a pályakódokat megegyezően megadogatom, nem összekovorva (ld. CoV Évkönyv): GAULOIES, ROTHMANS, OUNHILL. Lényeg: egy négyzetlátlón elrejtettek néhány bombát (PROKY volt az a kis gonosz... ha ide-geslt, hozzá fordul). A célunk, hogy felfedjük a mezőket takaró "lemezeket" — de csakis azokról, ahol nincs bomba! Könnyűtés, hogy a mezőkön látható szám megmutatja, hány szomszédján van bomba. 15 pálya, SIO-kórtyás zene, chaat-kódok; szóval próbáld ki!!!

### • EGGMAN [EDCI]

Játék (Ki hitto volna?!). Ez most komOil

### • HEROIC II. [EDCI]

Kirlogozottabb ügyességi—lövöldözős játék, szép digi zenékkel és effektekkel. Több hajó közül választhatunk és két játékos is játszhatja. Ebben a kategóriában az egyik legjobb...

### • LEONARDO + + + [CNS]

Annyit tűznék hozzá a régebbi hírhez, hogy TTC of CRONOS végén elküldte a proggyt. Tényleg NAGYON COOL! Minél a zene, mind a grafika. Indítás után betölti a HIGH SCORES-t, utána ezt vagy a küi. dolgokat (ellenfél, stuff) a játék során meg lehet nézni, lehet játszani rs (végref), esetleg a PASSWORD begépe-lésével. Különben hasonlít pl. a DIAMONO TOWN-ra, bár enyhén szölvá szebb stb.

### • SNOWBALL [TGMS]

Ez egy régi Level9 *adventure*, négy képek nélkül. Talán lesz róla egy leírás is, de az első lépést megsúgom; PULL LEVER. Talán így nrát "fény" gyúlik az agyatokban...

### • SPLIT PERSONALITES

Viszonylag régi játék; a politikában jelentős karakterek arcképét kell puzzle-szerűen kirakni, meghatározott idő alatt. Egyszerűen Oldre but Goldiö!!!

## BARD'S TALE III. tippek

(folytatás)



Ott folytatjuk, ahol a múltkor abbahagytuk, ha valaki nem tudja, miről van szó, majd szépen fellellozza a CoV 46/47-et!

15—18: tapasztalati pontok

19—1C: aranyak

"Ezek azt hiszem a legalsótól a legfelső byte-ig vannak leírva sorrendben."

10: szint száma

20—21: condition

22—23: hits points

24—25: spell points

26—27: spell points maximum

"Ezek is alsó báj, felső byte sorrendben."

29: KASZT

—0: Warrior

—3: Conjurer

—4: Magician

—5: Rogue

—6: Bard

—7: Paladin

—8: Hunter

—9: Monk

2A: FAJ

—0: Human (ember)

—1: Elf (tündo)

—2: Dwarf (törp)

—3: Hobbit (fólszerzet)

—4: Half-elf (fél-elf)

—5: Half-orc (fél-orc)

—6: Gnome (gnófi)

26: NEM (—de igen!!!)

—0: Male (kar)

—1: Female (kan...ca vagy nőci) (—a

feministák tiltakoznak ez "1"-es

sorszám miatt (is)!!!)

2C: A karakter poláraeső képébe turrkál-

hatunk

2E: AC

00—10-os

09—1-es

0A—0-as

0B—egyes

12—nyolcas

"Néhány példa, amr alapján megérthető

a tárolása... ..az ezután következő rő-

szek kicsit bonyolultabbak. A le nem írt

byte-okkal nem tudtam mit kezdeni."

30—53: Cipelt felszerelések listája. Min-

den tárgy három egymás utáni byte-on

van leírva (pl. az első tárgy a 30., 31.,

32. byte-okat foglalja el). Az első byte

mindig a tárgy állapotát jelzi. Ha 00, ak-

kor a tárgy csak a lóckónál (—nőcinél,

hogy a feministák lenyugodjanak végre)

van, de nincsen használatban, csak

cipeli. Ha 01, akkor használja, vagy é-

penséggel viseli. 02 esetében nem hasz-

nálhatja a tárgyat, de ha ez az érték 40-

val több, akkor ráadásul még nem is is-

meri a tag... de a legjobb a 80-val több,

mert akkor a tárgy sem ismeri fel és

többet nem is kísérletezhet vele l—ez

az!!! Ez a legjobb eddig!). A második

byte jelöl a tárgy lapját (pl.

HARMONIC vagy CRYSTAL GEM-e). Az

Öres tárolóhelyek byte-értéke nulla. A

harmadik az esetleges töltetek számát

jelzi, ha ez nincsen akkor nulla értéket

kap. A töltetek számát 2 és 254 között

írja ki játék közben; de egy FF minden

megold (azoknál a tárgyaknál, amik lel-

támasztják a tulajdonosukat, viszont

nam mÜXik)... Ezután az 54. byte-tól

kezdődik a varázslatok tárolása. Pl. a

CONJURER varázslatok az 54., 55. byte-

okban (na ido nem lrok inkább semmit...)

és 56. byte 7., 6. és 5. bittyón(1) helyoz-

kodnak ol. Mindegyik bit egy-egy varáz-

slatot jelöl, és ha értéke 1-es, akkor az

adott varázslata megvan a karakternek.

Hogy meddig tart, azt számolja ki min-

denki saját maga.

64: ROGUE "Critical Hit" és "Hide In

Shadow", HUNTER "Critical..."; kriti-

kus ütés (omitól egyből lerobban az el-

lenfél) és elrojtözés az árnyékban

(csak tolvajnál) %-ban.

65: ROGUE "Identify Chest" és "Identify

Item": láda és tárgy leideitése %-ban

66: ROGUE "Disarm Traps": csapdák

samlegesítése %-ban.

Ez utóbbiak számítása egyszerű; az érté-

ket kell elosztani 256-tal, ezután kerekli-

va kapjuk meg a kérdéses százalékat.

Most pedig egy "kis" lista a tárgyakról.

A mellettük álló számmal lehet hivatkoz-

ni rájuk a felszereléseknél (2. byte). A

nóliol szereplő X-eket a programi hasz-

nálja dolinálaltan tárgyak jelölésére.

01 TORCH; 02 LAMP; 03 BROADSWORD; 04 SHORT

SWORD; 05 DAGGER; 06 WAR AXE; 07 HIALBARD; 08

LONG BOW; 09 STAFF; 0A BUCKLER; 0B TOWER SHIELD;

0C LEATHER ARMOR; 0D CHAIN MAIL; 0E SCALE

ARMOR; 0F PLATE ARMOR; 10 ROBES; 11 HELM; 12

LEATHER GLOVES; 13 GAUNTLETS; 14 MANDOLIN; 15

SPEAR; 16 ARROWS; 17 MTHR SWORD; 18 MTHR

SHIELD; 19 MTHR CHAIN; 1A MTHR SCALE; 1B GIANT

FGN; 1C MTHR BRACERS; 1D BARD SWORD; 1E FIRE

HORN; 1F LITWAND; 20 MTHR DAGGER; 21 MTHR

HELM; 22 MTHR GLOVES; 23 MTHR AXE; 24 SHURIKEN;

25 MTHR PLATE; 26 MOLTEN FGN; 27 SPELL SPEAR; 28

SHIELD RING; 29 FIN'S FLUTE; 2A KAL'S AXE; 2B MTHR

ARROWS; 2C DAYBLADE; 2D SHIELDSTAFF; 2E ELF

CLOAK; 2F HAWKBLADE; 30 ADMT SWORD; 31 ADMT

SHIELD; 32 ADMT HELM; 33 ADMT GLOVES; 34

PUREBLADE; 35 BOOMERANG; 36 ALI'S CARPET; 37

LUCKSHIELD; 38 DOZER FGN; 39 ADMT CHAIN; 3A

DEATH STARS; 3B ADMT PLATE; 3C ADMT BRACERS;

3D SLAYER FGN; 3E PURESIELD; 3F MAGE STAFF; 40

WARSTAFF; 41 THIEF DAGGER; 42 SOUL MACE; 43

OGREWAND; 44 KATO'S BRACER; 45 SORCERER STAFF;

46 GALT'S FLUTE; 47 FROST HORN; 48 AG'S ARROWS;

49 DMND SHIELD; 4A BARD BOW; 4B DMND HELM; 4C

ELF BOOTS; 4D VANDUISHER FGN; 4E CONJURER STAFF;

4F STAFF OF LOR; 50 FLAME SWORD; 51 POWERSTAFF;

52 BREATH RING; 53 DRAGONSHIELD; 54 DMND PLATE;

55 WARGLOVES; 56 WIZIHELM; 57 DRAGONWAND; 58

DEATHRING; 59 CRYSTAL SWORD; 5A SPEEDBOOTS; 5B

FLAME HORN; 5C ZEN ARROWS; 5D DEATHRUM; 5E

PIPES OF PAN; 5F POWER RING; 60 SONG AXE; 61 TRICK

BICK; 62 DRAGON FGN; 63 MAGE FGN; 64 TROLL RING;

65 ARAM'S KNIFE; 66 ANGRA'S EYE; 67 HERB FGN; 68

MASTER WAND; 69 BROTHER FGN; 6A OYNAMITE; 6B

THOR'S HAMMER; 6C STONEBLADE; 6D HOLY

HANDGRANADE; 6E MASTERKEY; 6F NOSPIN RING; 7D

CRYSTAL LENS; 71 SMOKEY LENS; 72 BLACK LENS; 73

SPHERE OF LANATHIR; 74 WAND OF POWER; 75 ACORN;

76 WINESKIN; 77 NIGHTSPEAR; 78 TSLOTHA'S HEAD; 79

TSLOTHA'S HEART; 7A AREFOLIA; 7B VALARIAN'S BOW;

7C ARROWS OF LIFE; 7D CANTEN; 7E TITAN PLATE; 7F

TITAN SHIELD; 80: töl legközelebb folytatjuk...

Nagyon "tenkjü" T. Gerlicze Rafe!!!

• Jahny (Mr.AIDSpace, Xind stb.)

# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

## TEXT-DEFORMER V2.0

Ez egy "saját fejlesztésű" szöveg deformáló utáty. Ez annyit jelent, hogy ASCII karaktereket (códolt) deformál képernyő kódok a memória valamely területére. Volt már itt egy halom scroll rutin, és ha valaki nem akarja a scrollba a szöveget betűnként belüli (bekódolni), és az nem jutott aszrébe, hogy ezt a képernyőszervezővel is lehet, vagy csak egyszerűen jobban szereti a BASIC-et (szegény ember), akkor ezt használhatja.

A szöveget a DATA sorokba kell belüli, csak a "f" jelet nem használhatjuk, mert ez jelzi a fordítónak a szöveg végét, szóval az ezzel fordított szöveget 255 CHR-nél több karakteres scrollba is borakhatjuk. Minél kompatibilitási (AZ... - JDE) Futtatás után egy menüt látunk, amit a kurzorral tudunk kiválasztani (menjünk rá a menüpontra és <RETURN>); kilistázzuk a szöveget vagy elindítjuk a deformátort. A deformátor elindítása után írjuk be a szöveg kezdőcímét OEC-ben (Szerintem azt a címet kellene, ehova fordítani akarjuk - JDE), majd <RETURN>, és indul a fordító. Ha kész, akkor leáll (vagy akkor, ha nem találta meg a végjelet).

Ekkor kijelzi: - az összes karakter számát,  
- a kezdőcímet,  
- a végcímet.

Plussz egy menüpontra a monitorba való belépésre, ezt mindenki lja át a saját monitorprogja kezdőcíme. Ez azért jó, mert így monitorból tudjuk lementeni a szöveget, és így ennivel lett rövidebb ez a program. Most lássuk magát a programot:

```
1 REM *** TEXT-DEFORMER V2.0 ***
2 REM * BY SANTHEE IN 1994 *
3 REM *****
4 PRINT<CLR>:RVS ON>LIST 99:
LIST THE TEXT ";PRINT<RVS DN>
RUN 10:RUN THE DEFORMER":END
5 PRINT<HOME> >TEXT-DEFORMER
V2.0 BY SANTHEE IN 1994>":RETURN
6 PRINT<HOME> < >
TEXT-DEFORMER IS ACTIVE...
":RETURN
10 PRINT<CLR>:WHITE>";
POKE$3280,0:POKE$3281,0
12 CI=0:CU=0:CN=0:CP=0:
CD=0:C=C:CC=0
14 GOSUB5:INPUT"ADO
START ADDRESS";CI
16 CU=CI
17 PRINT<CLR>":GOSUB6
18 REAOA$:IFA$="f" THEN31
20 CC=LEN(A$)
22 FORC=1TOCC
24 C$=MID$(A$,C,1):CN=ASC(C$)
26 PDKE1025,CN:CP=PEEK1025):
GOSUB40
28 POKECU+(C-1),CP
29 NEXTC
30 CO=CO+C:CU=CU+(C-1):GOTD1B
31 POKE CU,CO
32 PRINT<LE> CHAR NUMBER:";CO
33 PRINT" START ADDRESS:";CI
34 PRINT" END ADDRESS:";
CU+ENOSIG."
35 PRINT<3*LE, RVS ON>
SYS 49152:ENTER MONITOR"
36 PRINT<4*FEL>":ENO
40 CP=CP-64
41 IF CP<0 THEN CP=CP+64
42 RETURN
99 REM *****
TEXT *****
100 OATA "TEXT-DEFORMER V2.0"
101 DATA "SANTHEE
FRDM KARCAG", "f"
```

IJOE: Apróságok: néhány helyen a < > je-

lekbe zárt szónak megfelelő jölet kell belüli, sajnos ilyenkor PC-n nincsenek (pl.: HOME, CLR stb.); a 12-es sor szerintem felesleges; a OATA soroknál nem szükséges a mondatokat időzíjelbe rakni, csak ha COMMODORE-os karaktereket használunk, különben az egész sort végigírhatjuk egyetlen STRING-gel)

• SANTHEE (Sánta Csaba)

## ZENERIPP #SOK

Aki már lefalkozott a zenék rippelésével és esetleg rendelkezik egy Action-kártyával jó, nem muszáj annak lennie), vagy egy jobb monitorprogrammal, ez biztos észre vette, hogy néhány zene nem ott van, ahol lennie kellene, azaz nincs a szabad RAM-ban (\$0000-9FFF: \$C000-CFFF). Az hogy lehet? Hiszen a programban szó a zene, a fenti terület meg zenementes. Nos, ilyenkor néhányan is teszik a kanalat. De a vájtiszte és szemlélések (mint én) belenéznek az \$A000-9FFF-ig terjedő területek ALA. Azért alá, mert itt \$A000-9FFF-ig van a BASIC ROM. \$0000-9FFF-ig meg az I/O rutinok (Szerintem azok csak regiszterek, nem pedig rutinok — JOE) (vagy az eredeti karakterek; CHAREN). \$E000-9FFF-ig pedig a KERNAL ROM-t (rendszerutak) érhetjük lotten. Namost, a lényeg az, hogy ezeket a ROM-okat átkapcsolhatjuk RAM-okra. Ha így nézünk körül, akkor előkerülhet a zenénk. Azért feltételes módon, mert találkoztam olyan játékkal, amiben egyáltalán nem találram zenét lpt.: *Cratures II, Mayham in Manhattan*. Ha megvan a zenénk (ez nem is jelent problémát annyira), akkor már csak az elindítása lehet ciki. Egy fontos dolog még: a zene nem lehet a \$0000-9FFF-ig terjedő ROM alatti RAM-ban, mert ez a ROM adja ki a hangot. Állítja elő a képet többek között IDahogynem lehet: ha én olyan berhelőktől akarnám a zenét megmenteni, aki azt hiszi, hogy ezan a területen nem lehet zene, akkor így csinálnám: a lejátszó nyugodtam ezen a területen lehet, csak visszatérés elől a SID-be liandó értékeket a \$E000-ás lap első BYTE-jaira mentené, utána \$E01B-től (\$1B a SID hanggal foglalkozó regiszterainek a száma) egy kis proggy-résszel visszakapcsoljuk a ROM-ot és belük az értékeket máris szól a zene - JOE) Ha mégis találunk itt zenét, akkor vagy ne higgyünk neki és hagyjuk békén, vagy ielokáljuk át máshová. Tehát a program:

```
LDA #$35
STA $01
LDA #$00
JSR INIT
; Zene inicializálása
LDA #$37
STA $01
SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA $01
STA $D01A
LDA $1B
STA $D011
LDA <IRQ
STA $0314
LDA >IRQ
STA $0315
CLI
RTS
IRQ INC $D019
LDA $35
STA $01
LDA $00
JSR PLAY
; Zene lejátszása
LDA $37
STA $01
JMP $EA31
```

(A SEI-t érdemesebb lenne a proggy elején kiadni: a másik dolog, hogy egy zene lejátszásához nem szükséges rasztarmegszakítás, elég csak a \$0314-\$0315-ös vektort

átírni, ilyenkor a INC \$D019 is elhagyható -JOE)

Még egy apró kérdés: ha van valakinek MÜ-KÓD relokátorja, akkor legyen már meg azt a szívességet, hogy beküldi, Előre is kösz.

• Batogh Tamás alias TOMCAT

## SIDBORDER SCROLL

Igen, az egy hamisítatlan, az oldalkeretekio is kiterjedő SCROLL. Kétoldalt a kereten két-két SPRITE-ban, a kércinyin pedig karakterekben halad a két CHAR magas SCROLL (de, ha érdekel valakij a teljes SPRITE-os változata, akkor később visszatérhetünk rá; bár nem egy ötletregeit dolog a megvalósítása), az első sor \$40-el eltolt karakterkódú karakterekből áll. A proggy ebben a formájában a CHARROM-ból veszi a SPRITE-okba másolandó karaktereket, de gondolom mindenki inkább saját 2\*2-es CHARSET-et akarja a programot felhasználni, ezért az XY címtől található LOX #\$50 értéket a saját karakterkészletünk HI byte értékére kell cserélni (ha pl.: \$0800-tól van a karakterkészlet a memóriában, akkor LOX #\$08), ja, és a karakterkészletet a kércinyin som árt bekapcsolni..., a proggyban a ;vel ideiglenesen kiiktatott utasításokat a 2\*2 CHARSET bekapcsolásakor vissza kell rakni, az biztosítja a \$40-nel eltolat karakterkódot. Most nézzük a proggit:

```
* = $1000
SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA $01
STA $D01A
LDA <IRQ
STA $0314
LDA >IRQ
STA $0315
LDA $1B
STA $D011
STA $D01A
LDA $1B
STA $D011
LDA <IRQ
STA $0314
LDA >IRQ
STA $0315
CLI
RTS
V2 STA $2000,X
STA $2100,X
INX
ENX V2
LOX $507
LOA $500
STA $D000,X
STA $D008,X
LDA $501
STA $D027,X
LDA $980
STA $07F8,X
DEX
BPL V1
LDA $549
STA $D007
STA $0009
STA $000B
STA $D00D
LDA $508
STA $0006
LOA $558
STA $D008
LDA $570
STA $000A
LDY $581
STY $07FE
INY
STY $07FB
```

	INX	STA \$DD16		;CLC
	STY \$07FC	DEC \$02		;ADC #540
	INX	LDA \$02		ASL A
	STY \$07FF	AND #507		BCC TB
	LDA #530	CMP #507		INX
	STA \$D010	BNE T2	TB	ASL A
	LDA #5FF	LDA \$0478		BCC TC
	STA \$D015	STA \$FD		INX
	LDA #500	LDX #500	TC	ASL A
	STA \$D020	LDA \$0479,X		BCC TK
	STA \$D021	STA \$0478,X		INX
	LDA #501	LDA \$04A1,X	TK	STA \$12
	STA \$0286	STA \$04A0,X		STX \$13
	LDA #58R	INX		LDY #507
	JSR \$FFD2	CPX #527		LDX #517
	JSR \$5544	BNE V3	V4	LDA (\$03),Y
	LDA #5BF	JSR TL		STA \$2083,X
	STA \$02	LDY #500		LDA (\$05),Y
	LDA #<SZ+4	LDX \$FC		STA \$209B,X
	STA \$FB	LDA \$FB		LDA (\$10),Y
	LDA #>SZ+4	SBC		STA \$2101,X
	STA \$FC	SBC #503		LDA (\$12),Y
	CLI	BCS TG		STA \$2119,X
	RTS	DEX		DEX
IR	INC \$D019	STA \$03	TG	DEX
	NOP	STX \$04		DEX
	NOP	LDA (\$FB),Y		DEY
	NOP	BNE TV		BPL V4
	NOP	LDA #<SZ+4		LDA #537
	NOP	STA \$FB		STA \$01
	NOP	LDA #>SZ+4		RTS
	BIT \$EA	STA \$FC	BT	LDX #52F
	BIT \$EA	LDA \$Z+4	V5	ASL \$2041,X
	BIT \$EA	INC \$FB		ASL \$2081,X
	RIT \$EA	LDY \$FB		BCC TB
	LDX \$02	BNE T1		LDA \$2041,X
	LDA #5D0	INC \$FC		ORA #501
	LDY #500	LDX #5BF		STA \$2041,X
	JSR L2	STX \$02	T8	ASL \$2082,X
	JSR L1	LDA (\$01),Y		BCC T6
	JSR L2	STA \$049F		LDA \$2081,X
	JSR L2	;CLC		ORA #501
	JSR L2	;ADC #540		STA \$2081,X
	JSR L2	STA \$04C7	T6	ASL \$2083,X
	JSR L2	JSR BT		BCC T7
	JSR L2	JMP \$EA31		LDA \$2082,X
	JSR L1	LDA #533	TL	ORA #501
	JSR L2	STA \$01		STA \$2082,X
	JSR L2	LDX #5D0	T7	ASL \$20C1,X
	JSR L2	LDA \$FD		ASL \$20C2,X
	JSR L2	PHA		BCC T9
	JSR L2	ASL A		LDA \$20C1,X
	JSR L2	BCC T3		ORA #501
	JSR L1	INX		STA \$20C1,X
	JSR L2	ASL A	T3	ASL \$20C3,X
L2	JMP SC	BCC T4		BCC TA
	RIT \$EA	INX		LDA \$20C2,X
	RIT \$EA	ASL A	T4	ORA #501
	NOP	BCC T5		STA \$20C2,X
	NOP	INX		ASL \$2101,X
	NOP	STA \$03	T5	BCC TN
	NOP	STX \$04		LDA \$20C3,X
	NOP	LDX #5D0		ORA #501
	NOP	PLA		STA \$20C3,X
	NOP	;CLC		DEX
	NOP	;ADC #540		DEX
	NOP	ASL A		DEX
	NOP	BCC TD		BPL V5
	NOP	INX		RTS
	NOP	ASL A	TD	BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BCC TE		BYTE \$0F,\$13,\$1A,\$0F,\$06,\$14
	NOP	INX		BYTE \$20,\$10,\$12,\$05,\$13,\$05
	STA \$D016	ASL A	TE	BYTE \$0E,\$14,\$11,\$70,\$13,\$09
	STX \$D016	BCC TF		BYTE \$04,\$05,\$02,\$0F,\$12,\$04
	RTS	INX		BYTE \$05,\$12,\$20,\$13,\$03,\$17
L1	NOP	STA \$05	TF	BYTE \$0F,\$0C,\$0C,\$20,\$16,\$31
	NOP	STX \$06		BYTE \$2E,\$30,\$21,\$20,\$20,\$20
	NOP	LDY #500		BYTE \$03,\$0F,\$04,\$05,\$04,\$20
	NOP	LDX #5D0		BYTE \$02,\$19,\$20,\$0A,\$0F,\$05
	NOP	LDA (\$FR1),Y		BYTE \$20,\$0B,\$0F,\$13,\$1A,\$0F
	NOP	BNE TM		BYTE \$21,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	LDA #520		BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	PHA	TM	BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	ASL A		BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BCC TH		BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	INX		BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	ASL A	TH	BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BCC TI		BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	INX		BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	ASL A	TI	BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BCC TJ		BYTE \$20,\$20
	NOP	INX		
	NOP	STA \$10	TJ	
	NOP	STX \$11		
	NOP	LDX #5D0		
	NOP	PLA		
SC	LDA #5CB			

Ez a sok .BYTE itt a végén a szöveget tartalmazza, a szöveg bármilyen hosszú lehet, de nullára kell, hogy végződjön.

• JOE

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

"És akkor elfogytá vala mindenki habzó nedűje, mire Getto mondá vala az hitvány, kőtenyes asszonyállatnak: Még egy korsóval, de iziből!" (Másképp emlékek, vagy ami a Bibliából kimaradt.) (Ez a CSIKA meghibbant — Getto)

Ismét itt vagyok, és megint cirka két oldalon rentom a közegészségem, és a levegőt. Tudom, hogy senkit nem érdekel, de azért elmondom, hogy tők jó volt kint, csak melha unalmas. Gép nem volt, és ráadásul csak egyszeri akcióit beügnöm. Híába, a kanadai sör nem olyan jó, mint az itthoni. Amíg kint voltam, addig érkezett egy csomó levél, mind pozitív és negatív kritikát tartalmazva, és a pótpusháboút folytatva. A típusok közötti háború nekem máhára tetszik, nagyon sokan tollat ragadtatok, remélem nem fejeződik be ez a téma, mert nagyon szomorú lennék. (A minap láttam egy 600-ast, olyan kis cukit volt. Most viccen kívül, tényleg aranyos.) Itt árulnám el, ami addig sam volt azerintem titok, hogy A1200-esem van, nem 500-esem. És én nem ez 500-ashoz képest neveztem kreténnek a 600-ast és 500+-t, hanem az 1200-eshez viszonyítva. (Habár ha jobban meggondolom, és az 500-ast feltunnigoljuk... — Csika) Előjáróban annyit megjegyeznék, hogy a Posta tényleg azért van, hogy a levelekre ott válaszoljon Cowboy bátyó, de a szakmal tartalmú levelek válaszlása szerintem nem odavetél, mivel csak a helyet foglalja ott, és nem mindenkit érdekel. Ugyhogy ekár tetszik valakinek, ekár nem, az Amigával foglalkozó levelek válaszlása itt fog történni, mivel Cowboy az ilyen levelekkel nem foglalkozik. A másik dolog pedig az, hogy szokott egy pár olyan kérdés is lenni, amelyeket más is feltett volna, csak nem jutott el a levélházig. Legelőször is egy erősen kritizáló levélre reagálók. Olds(metólt) János, (Az "elmés" szöveccart boc — Csika) legelőször az *Ishtar 1* leírását problémázza, de ez az, amit én csak bepótyogtam, és nem én írtam. Egy-két dologban igazad van, a képernyőletbontásokról én nyomtam félre a HAM és az EHB értékeit, de ez még nem jogosít fel arra, hogy olyan kioktató hangvételt haaználj, mintha egy hülyygyereknek magyaráznál valamit! A 42-es számtól kezdve (Jó nagy, mi?) a 450-ig, (És egyra csak nő!) kritizáld, hogy ehhez vagy ahhoz odahattam volna még ezt is meg azt is. Nem hiszem, hogy ha egy mondattal kevesebbet írok oda, ekkor már senkinek sincs fogalma arról, amiől litom. Szerintem nagyon kevés embert foglalkoztat az, hogy a FastRam miért gyorsabb a ChipRamnál. Gyorsabb, és kész. Akit meg érdekel, az li egy levelet, és majd ekkor válaszlalok rá. Ja, egyébként ez lehet, hogy tetszik nekem a PCInfo, és szerinted jobb is, OEI a levelemben saját magadat hazudtold meg, mivel azt írtad, hogy "A cikksorozat azokat a problémákat veszőtö ki, ami a legtöbb ambarnek (programozóknak) gondot okozott. (Nam is tudtam, hogy a legtöbb embor programozó. Ahogy Getto elnözem, nem náz ki annak. És nem hiszem, hogy Getto sörmannyiség pondjót megoldja a PC-Info. — Csika) esetleg nem volt megfelelő leírás a témához." A levél végén pedig azt írod, hogy "A sok felhasználói program leírása felesleges." Szerintem ha nem volt megfelelő leírás a témához, akkor azt minél előbb pótolni kell, és én ezt csináltam. Kiváncsi vagyok, hogy az *Amiflick*-ről, vagy a *BigAnim*-ről

láltál-e valahol leírást. Sok olyan felhasználó van, akinek csak a program van meg, és a használati utasítás nincs. Ok mit csináljanak? Próbálkozzanak addig, amíg valamit el nem rontanak úgy, hogy a wincsiük tartalma nem is hasonlít az öt perccel azelőtti állapothoz??? Egyébként ha figyelemesabban elolvasol egy párat az utóbbi PC-inlok-ból, akkor találni fogsz egy-kettőt, amit ha kétszer elolvasol, akkor sem tudod, hogy miről szól. Példa rá: COV 43. Az egész cikk az IRC-ről mag a tinn nyelv előnyeiről és Douglas Adams-ról szól. Nem gondolom, hogy a PC-seket ez máhára érdekelné. (Bocs OAOA, de az így van. Azért még haverok maradunk, ugye? — Csika) Betelezésképpen meg csak annyit, hogy majd ha az Amigások olyan sokan lesznek, mint a PC-sak, és olyan könnyen lehet kontaktot teremteni egy-két tehetséges emberrel, (A saját tapasztalatom és másé is az, hogy aki egy kicst is tud már programozni Amigán, az annyira fannhordja az orrát, hogy a környezetben mindenkint lelémeraz, mert Ő MÁR TÚO PROGRAMOZNII! — Csika) és olyan olesón lehet hardware kiegészítőket kapni, ekkor majd a rovat arculata is más lesz. Addig is csak az tudom javasolni, hogy ha ennyire jobb szeretted a PC-a rovat (Tök felesleges összehasonlítani, mivel más gép más felépítés), akkor miért nem veszel egyet??? Egyébként ha tudsz küldeni valamilyen leírást, miért nem küldöd? Miért csak ígégeted? Akkor ennyi, és térjünk át más témára.

Az amigán PC-s formátumú lemezeket a PCO: segítségével olvashatunk, de csak 720-ast, az 1,44-est csak akkor, ha HO-s (Nem HardDisk, High Density) meghajtónk van. Majd írok valamit egyszer a *Cross-Oas*-ról is.

Pezotól meg ezt kérdezem, hogy ha A1200-esed van, miért használsz 2,1-es WorkBench-et???

Sokan érdeklődtek, hogy melyik rajzprogram tudja megjeleníteni a .GIF, .PCX formátumú képeket. Sok fajta van, én a *PPaint*-et szeretem. Az emulátorok terén pedig létezik az összes Amigáa, a Spectrumból kezdve a Machintosh-ig. (A lapostátra hasonlító Primó, és a gyalupedkinézatú TVC emulátorokról nincsenek információim.) Azokat a felhasználói programokat pedig amiknek a leírását leközlöm, klubokban, vagy copy partiken tudjátok beszerezni, mivel én nem másolok senkinek etikai megfontolásból.

Akkor következnek a rovat őrdoini része. Előjáróban csak annyit jegyeznék meg, hogy szívesen várom az olyan leveleket is, amelyekben megíjátok, hogy milyen téma vagy leírás legyen a rovatban. Ha teljesíthető lesz, ígérem leközlöm.

Gondolom nagyon sokan vannak (Számta mindenki a gemereken kívül — Csika), akik file-okat is másolgatnak, létrehozhatnak kevernek-kavarnak. Nagyon sok olyan segédprogram létezik, amely ezeket támogatja, pl. *FileMaster*, *DiskMaster*, *DirectorOpus*. Most az utóbbiőről írnék egy pár szót, de az összes funkcióját nem fogom leírni. Ennek két oka van. Az egyik az, hogy ti is jöjtek rá magatokról pái dologra, a másik pedig az, hogy én sem tudom az összeset.

## DirectoryOpus

A *Opus* szerintem az utóbbi időkbem megjelent file-kezelő programok közül a

legjobb. Egy-két hátránytól eltekintve (Lsd. később) nagyon hasznos, és egyszerű program. Nom hiába, hogy az elmúlt hónapokban mindenféle tuning dolog és hasznos aegéddokumentumok, tippek, trükkök jelentek meg hozzá. Ha egy páran még nem tudtátok mit kezdoni vele, és csak érdekességből terítottátok meg, akkor most a aogltésegetekre írom le a kezdeteket, és ha mái belejötték, akkor mái magatokról is rájöttök egy-köl dologra. Az indítókonra ráclckelvo pár másodperc után megkapjuk a munkaképernyőt. Itt a default beállítás láthatjuk eddig, amíg a configurations menüben meg nem változtatunk valamit. A képernyő felső részén (Ha már betöltöttük a wincsi vagy egy lamez tartalmát) láthatjuk a még szabad hely nagyságát. Középen két nagy ablakot látunk. Gondolom mindenki tudja, hogy mire szolgálnak. Az alsó sorban különböző funkciójú gombokat láthatunk. Ezekkel lehet tulajdonképpen a kívánt műveleteket elindítani. A config. menüben több butont is csinálhatunk, sőt a pull-down menühöz is hozzátírkantgathatunk. A jobb alsó sarokban, (Ezt a mai helyzetben már csak félva írhatom ía) akinek jó a szeme, az láthat egy pár apró nyomógombot. Ezek ezt hiszem megegyeznek a képernyő tetején a jobb egérgomb lenyomásának hatására előcsalogatott pull-down menüvel. (Nna, ez aztán a mondat!) A jelentésük a következők, Perszo sorban.

Tehát:

**Kérdőjel:** (Intőjel, utóna a himióhely. Heha.)

Help utasítás, amelynek banyomására a gomb benyomva marad, ameddig még egyszer rá nem kattintasz. Az értelme pedig az, hogy ha a benyomás után irányomunk valamire (Most meg miért nyomogatód a joystick tűzgombját??? — Csika) akkor megmondja a funkcióját.

**E: Error Code.** Ha valamit elbaltáztál és kilrt az *Opus* egy-két misztikus számot, ha ezt megnyomod és ide belrod azokat a számokat, megtudod, hogy mi volt a rossz (Pl. az egér közpösd gombja.)

**F: FILE FILTER.** A file-nak adhatunk egy tiltert. Gondolom azért, mait nemszereli a meztlábás cigarettát.

**C: CONFIGURATION.** Amiről lejjebb írok valami használható dologot.

**I: ICONIFY.** Pici sorrá vázslolja csodálatos *Opus*-unkat, hogy ha majd használni akarjuk ismét, akkor ne kelljon keresni, hogy hol van.

**O: QUIT.** Belejező hadművelet.

Ezek után az előbb említett vázslatos Configuration opsonák leírása következik. Függöny!

Ha belépünk a config. menübe, egy csomó nyomógombot láthatunk. Itt a pull-down menüvel nem foglalkozom, mert az a pái utasítás tők egyértelmű. Tehát, az alsó nyomógomb a **BUTTONS** nevet viseli. Itt azoknak a nyomógomboknak az utasításait állíthatjuk be, amelyek a főképernyő nagyobb részét foglalják el (Utasításgombok), Pl. *Oslete*, *Parent*, stb. A pull-down menüben beállíthatjuk, hogy hány sorban legyenek a gombok, meg a színeket, de ezt máshol is megcsinálhatjuk. Alul még látunk gombokat, ezekkel pedig a nyomógombok helyzeiteit változathatjuk. A bank szócška az egész nyomógombegységre vonatkozik.

A copy, dal., swap műveleteket meg szerintem mindenki tudja, hogy mit jelent.



Haszodok gomboscska a **ORIVES**, itt ugyanaz van, mint feljebb, csak azzal a különbséggel, hogy a meghajtókat és a directorokat állíthatjuk be vele, hogy rövidebb idő alatt kapjuk meg, mint ha parentozgatnánk jobbra-balra. Az alsó butonok is egyértelműek. A következő a **FILETYPES**. Itt a file-on való duplaciack hatására végrehajtható műveleteket állíthatjuk. Értelimesebben, ha Lha-val vagy DMS-sel akarunk kicsomagolni, itt állíthatjuk be a hozzájuk tartozó paramétereiket, hogy a duplaciack hatására kicsomagoljon, vagy csak az összetörmőrtött file-okat mutassa meg. Ugyanígy beállíthatjuk azt is, hogy megmutassa nekünk a JPEG, vagy GIF formátumú képeket is. Persze csak ha van hozzá segítségprogramunk. A beállítás úgy történhet, hogy az egyik füles sorra ráclickelünk, majd az így előcsalogatott képernyőn a **New Entry** feliratú gombot megnyomjuk, és beírjuk a paramétereket. Elérünk a **HOTKEYS**-hez. Ezt mindenki tudja, hogy mit jelent, de gyk. leírom. Tehát itt állíthatjuk be egy utasítás két vagy egy vagy három gombos aktiválását. (Pl. CTRL A=Cis) MENUS a következők buttonunk. Itt a pull-down menühöz írhatunk hozzá, vagy csinálhatunk újat. Ugyanúgy, mint az előzőnél, ha ráclickelünk egyre, beírhatjuk az útvonalat és a hozzá tartozó paramétereiket, hogy mit hajtsen végre. Az ezután következő menü az **OPERATION** (Nem a Wolf!).

Itt egy újabb beállító képernyőt kapunk (Hogy itt mennyi menü van a Director Opusban. Már kezdem unni). Sorban a következők:

**COPY**: Itt azokat a különböző formációkat állíthatjuk be, amelyek a copy parancs után hajdnak végre. Pl. mikor copyzunk egy file-t egy másik directorba vagy meghajtóra, akkor előtte leellenőrizze-e, hogy van-e annyi üres hely vagy nincs. Átmásolja-e a protection bitet, felülírja-e a cíei helyen található azonos nevű file-t, stb.

**DATE FORMAT**: Milyen formációban írja ki az időt.

**DELETE**: Törölésnél megkértezt-e, hogy tényleg letröölje-e, stb.

**ERROR CHECK**: A hibaüzeneteket OOS vagy Oopus requesterben közölje velünk. **GENERAL**: Az egérrel milyen módon aktiváljuk a dolgokat. Pl. duplaciackkal belépjen-e egy könyvtárba, elindítsa-e a kijelölt file-t, persze csak ha nem text file, stb.

**ICONS**: Itt azt állíthatjuk meg, hogy ha mekélünk egy directorra, akkor az icon automatic képződjön hozzá vagy sem, másolásnál ha csak a könyvtárra clckelünk, akkor az icon is kiválasztódjon-e. **LIST FORMAT**: Milyen sorrendben írja ki a könyvtár tartalmát.

**UPDATE**: Frissítési beállítások.

Ha ezeket beállítottuk, és az **OKAY** gombbal nyugtáztuk, akkor visszatérünk az előző menübe, ahol folytatjuk a **SCREEN** opcióval. Ennél megint kapunk jó pár beállítási lehetőséget. Nézzük sorban melyek is ezek.

**ARROWS**: Az ablakok nyílainak formáit állíthatjuk itt be.

**COLORS**: Oopus színek beállítását követhetjük itt el a **Status** bar színétől kezdve a kiválasztott íle színéig.

**FONTS**: Itt a felsorolt display-ek betűtípusait állíthatjuk.

**GENERAL**: Ez az amit én sem tudok, mivel nem volt még időm kipróbálni. Bo-csika. A következő számban majd bepótolom.

**PALETTE**: Itt a paletta színeit kevergethetjük össze-vissza.

**SCREEN MOOE**: Mindenki sejtje ugye, hogy ez micsoda. Ha nem, nézzetek bele, és majd megtudjátok.

**SLIDERS**: Az oldalsó nyílak melyik oldalra álljanak (Jobb vagy bal oldalon. Nálam egyértelműen jobboldaliak).

Ha magint visszatérünk a fő választási opciókhoz, akkor a **SYSTEM** nevezetű következik, amelyben ismét márha sok választási lehetőségünk van.

**AMIGAOS**: Honnan indítsa a shell-startupot. Gondolom mindenkinek az S-ben van, úgyhogy nem okozhat gondot az útvonal.

**CLOCKS**: Hogyan jelenjen meg az óra a képernyő alján.

**DIRECTORIES**: A könyvtárakhoz tartozó marhaságokat állíthatjuk be.

**HOTKEYS**: Na mi ez?

**ICONS**: Ikonekkel járszó nyári tünemények.

**MOOULES**: Bocs, ez valahogy kimaradt a papíromról.

**SHOW PATTERN**: A patternnek megmutatásának formáit variálhatjuk.

**STARTUP**: Betöltésnél az ablakokban melyik drive vagy director jelenjen meg kezdetként.

**VIEW&PLAY**: A képekro és zenemodulokra vonatkozó utasítások tárháza. A kijelölt képek mutogatása közben legyen-e fekete kép, a modulokat végtelenségig játssza-e, stb.

A következő button a ...ja, de jó, elfogytak. Három azért még maradt, a **SAVE**-vel a beállított új configot menthetjük ki, az **OKAY**-jei csak használhatók, de nem menül el, a **CANCEL**-lel úgy léphetünk ki, hogy egyáltalán nem használja az állrt configot, de el is vész az egész.

Nna, el sem hiszem, hogy befejeztem. A végfalé már nagyon untam, gondolom ez látszik is, ezer bocs, de nem hittem, hogy ilyen sok lesz, meg tudjátok a meleg, a sör, a nők mind-mind olyan dolgok, amik miatt az ember koncentrációképesége a nulla körül imbolyog. Főleg, ha ennyi jó nőt lát az alatt a kis idő alatt, ameddig leér a HO-ra. Azt hiszem ennyi, mert vár a magokozott söröm meg a barátom... csak még előbb reagálok **SCORPIO** levelére, amelyet hozzám intézett:

Ha nem eszik azért olyan torron a kását, ahogy azt (bá)Csika a legelső levélében leírja. Bár a #44-ben közölt levél egy kicsit durva volt, egy kis igazság lakozott benne. Bryanre vonatkozó krásainak természetesen nem volt alapjuk, da abban igaz van, hogy egyetlen gépet sem lehet 'nyamorké, krele' gépnok titulálni. IMiért? Demokratikus jogom van hozzá! — Csika) Én még egy TVC-re, vagy egy PRIMO-ra sem mondanék ilyet, nem még hogy a 600-asral Nem. nem. Rasszul következtet... Nem vagyok sein 500+, sem 600-as tulajdonos (bá) egy pái hónapig volt egy 600-asom, de ez már a múlté), hanem egy csúcs gép egyike, egy 1200-es van a tulajdonomban. (És mennyi időre kaptad kölcsön? — Csika) Most pedig nem véleménykezlő, hanem tényekről lesz szó az 500-as, a 600-as, és egy kicsit az 1200-es tekintetében. Előjáróban annyit, hogy bá) óva intetek a 600-asról, én először azt választattam inkább, mint az AMIGA 500-at. Később meg az új gépnek, az 1200-asnak hódoltam be, és sajnoskorva bár, de megszabadultam a kis 600-asról.

Azért most nem kezdék el vitatkozni, hogy mi jut, meg mi nem. Nem jó ötlet ezekről listát sem készíteni, hiszen tapasztalataim szerint az esetek 90%-ában a törés a hibás. Tehát 500+ és 600-tulajdonosok! Ha nem fut egy program, de nagyon tetszik nektek, ne csüggedjétek, és ne adjátok el rögtön a gépeteket, csak egy más tőrést kell beszerezni... Srdval akkor az összehasonlítás inkább nem táblázatszerűen. Elsőre az arról, és a megvásárlásról (Majd a végén én is részletezem. — Csika) Sajnos (?) 500-as botban már egyre kevésbé árulnak (már leálltak a gyártással), srdval hamarosan csak használtan lehet hozzálátni. Eddig is alcsóbb volt használtan — Csika) Az óra nagyjából megegyezik a 600-éval, de általában drágább. (Ezt a hülyeséget meg a barátaid mondták? — Csika) Előnye, hogy van numerikus billentyűzet, ami a 600-asról lehangylik. Mondjuk az nem túl nagy előny. (Dehogynem!) ugyanis tóó játékból ha 5 nek feltétlenül szüksége van rá, (Ja ha a játékiprogramokat nézzük, akkor aleva a billentyűzetre sincs szinta szükség! — Csika) meg egyéb ként is van már numeric pad emulátor, amivel a rendes számbillentyűk kapják meg (átváltás után) a numerikus billentyűzet funkcióit. (És összeakad a többi programmal. — Csika) Az óráról egyébként még előlázhatunk egy kicsit. Számoljunk csak! (Száz bakancsnak 50 a fele! — Csika) Az 500-asról kell még vennünk egy tv modult (kb. 5000 Ft). (Max. 3500 Ft.

és nem kell, ha RGB-nk van. — Csika) és ha winchestert is akarunk használni, egy wincsivezértől is (újabb 5 rongy). Ezek a 600-asba gyárilag be vannak építve. Ezenkívül van még egy pcmcia bővítése is, ami megint nem rossz dolog, bár ér csak a nagypénzű egyéneknek hasznai (hatásmegelőnyeket. Most jut eszembe, hogy (Hátulról) teszem bel — XINO, Mr.AIO(Sfaca stb.) a 600 ba az imaga chipam is ba van nyitva, ami az 500-esok számára megintcsak +500-át kiadás. (A FAST RAM-ra gondoltál? — Csika) A futásról (120m gát) még annyit, hogy én még nem találkoztam olyan programmal 600-on, aminek hosszas keresgélés után nem lett volna jól működő verziója. Bár lehet, hogy nekem pont azok a játékok nem tetszenek, amik nem mennek ezen a jó kis gépen. IMai megint a játéki! — Csika) Egyébként néhány játéknál (DOS játékokról beszélek), ha kikapjuk az intro-t (a startup sequenceből), vagy egyszerűen FileNasirel vagy Waikhenchel indítunk, akkor tut a proggy (pl. Populous II.). (Állandón a játéki! — Csika) Aztán van már a 600-asról 1.3as modultól is, ami a 3600 Ft-as árával nem más, mint hogy 100%-os kompatibilitáshoz segiti gépünket az 500-asal. (HaHaHa! 1200-esan is van szaffveres 1.3, de én nem vettem észre a 100%-at. Most ebből vándt la art a következőtést légysszíves, hogy az 1200-es sz'ri! — Csika) Ha most kizárólag az órat, a wincsivezértől és a PCMCIA-t nem nézve, (akkor meg mit ér a 600-as? Ezek nélkül olyan, mint egy 500-as! — Csika) még így is 78 ezer forinttal alcsóbban állunk. (Matek elágtelen! — Csika) Másik hátránya a 600-asnak, hogy nem minden bővítési lehetőség található meg rajta. bá) ér sem tili nagy vesztesség. (Annak, aki csak játszik. — Csika)

Az 500+ (b) csak annyit, hogy azt tényleg nem érdem es megvenni (na ugye!) bá) akkori sem lehet 'nyamorké, krele' gépnok tekintetű, mert ezen még kevesebb cucc fut, mint a 600-on (bá) itt is segit az 1.3 modultól, és ehhez is venni kell tv modultól. Viszont van neki numerikus billentyűzet, de a wincsivezértől ebbe is külön kell megvennünk (meg a pcmcia-t is, ha kell). (Micsodát?!)? — Csika)

Ennyi lett volna a mendanivalóm. Örülnek, ha lemehetne az AMIGA FELHASZNÁLÓI rovatban, ám nem szeretném, ha egy újabb hangkariacsatászerűség ténne ki belőle. (Én igen! — Csika) Az itteni információk azért mindenkinek hasznosak lehetnek. Annak azért áitók, hogy abban egyetlünk; a konzolok nem mérhetők a számítógépekhez, akár 500-asról, akár 600-asról legyen szó. Én nem hergizom senkire, és remélem nem is kapok olyan választ, mint a múltkor nektek eső nőci. (Bár nekem esett valna) — Csika) hiszen én TÉNYLEG csak a jószándékú)l veréheve letam!

• SCORPIO

Kedvas izaltlébű barátom. Leveledet olvasva rájöttem, hogy nekad fogalmad sincs az árakról. Mert ugyanis, a 500-as óra csak 8000-Ft-tal drágább az 500-asénál. (Itt a beírt 600-as árát vettem össze az 500-as kéz atteti árával, mivel 500-asat botban más szinto nem kapsz) óa ez már tükrözi azt, hogy a 600-as a drágább. Mondjuk mindig is drágább volt. Modulátort, mint írtam max. 3500-Ft.-ért kapsz. A többit nem részletezem, mert így is kiderült, hogy az 500-as és a 600-as majdnem egy szintben vannak, asatleg a 600-as talé dől egy kicsit a mérleg nyálva. A többit a levél megjegyzésekben már megválasztottam, úgyhogy nincs is negyem mit részletezni itt. Örültem volna, ha nem jötték terén ment volna a használatas már magint, és ha tájékozottabb lennél az Amiga árák terén. Azt hiszem meg lehetsz átadva a válasszal, mert az még nam is volt annyira olyan váiasz, mint amiól féltél a levélad végén.

A végére csak egy kérdésam maradt hátra. Nincs meg valakinek a *Hired Guns* normális, kód nélküli verziója??? (Komolyan!!) Vagy elég csak a manuál?) Na a hónapra ennyi, októberben ismét itt. Azt ugye nem felejtettétek el, hogy elkezdődött az iskola is???

• Csika

# PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSOLT (DADA)

Szia mindenkinek! Mai rovatunkban megint tele vagyunk coolabbnál coolabb rutinnal. Elsőből is: hogy kell paraméterezni a DIR-t? Mi is az a COMMAND.COM, és miért nem szabad átnevezni? Hogy kell kinyitni a számítógéphez tartozó? Mi az a TroubleSpace? Szóval ilyen magvas kérdésekkel foglalkozunk jelen PC-infonkban... NE ne lapozz tovább, gondolom azért tudod, hogy ENNYIRE sötétet azért nem vagyunk (és az Olvasóink sem azok szerencsére!) di! De azért jó volna, ha visszajeleznének, ne vegyünk a baba a PC-infóba kezdőknek szóló cikkeket is (a témában az elutasító véleményem mindenki ismeri, de hát többség dönt). Ez, mellette bárki is lapozni kezdene, még csak véletlenül sem jelenti azt, hogy a színvonalból engednék, hisz így is tele vagyunk jó ötletekkel a jövőre nézve! Amennyiben mindenki azro szavaz, hogy maedőn az a színvonal, boldogon vállalom, mégso sokkal nehezebb dolgom is van, mintha őt oldalakat értekemék olyan bűrgyűségekről, hogy a Volkov Commander! hogy kell kezelni. Jo, és végül megajtoztat küldök szokás szintű Csibra Gergőnek Mosonmagyaróvárra, a magyar PC-s scene to másik CoVBoy <- ez szigorúan az én magánvéleményem: mindig is er volt, ez van és ez lesz! tolon legeredetibb ligurájának (mindamelletti, kitűnő coder), aki eszméletlen hypercool leveleket küldött... Sorry, hogy nem válaszoltam rájuk, de júliusban letéboroztam. Észtországban és nem nagyon töltöttem PC-s témákkal (annál inkább az Európa Legszébbjéi észt lányokkal a tőlő-ést mindenki érte úgy, ahogy akarja). Gíatslet érdemel még persze TARBY/TCC is a felülmúlhatatlan ELITE.COM-ért!

## Az AWE-32

Többen (pl. Mika Péter, Budapest) szóltak, hogy nem foglalkoztam a PC-s játékok 2. ban az AWE-32-vel, a Creative Labs új GUS (Gravis UltraSound) talójáról (?). Nos, ez nem csoda, hisz csak akkor dobiák ki a piacra, nulla dokival és vsszhanggal a profi scendőről, az IRC-n sem volt még senkinek találgatásokkal, félígazságokat pedig nem kívántam közölni (pláne úgy, hogy a kártyát még életemben nem láttam, nem hallottam, és e műszaki adatait sem ismertem).

Mivel a CoV mindig is erősen scene-orientációú volt, ezért kiemelten foglalkozom a scene kártyával kapcsolatos észrevételeivel. Eriől annyit, hogy az Assembly'94-on megjelent 'fejésekkel' elbeszélgetve, mindannyian rendkívül negatíván fogalmaztak a kártya dokumentációjáról (Software Development Kit)- és lehetséges, hogy pont emiatt van a demoscenén a kártya halála Itélve, legalábbis az elkövetkezendő egy évben, ez örökljű, bá valóban lényegesen szerényebb teljesítményű GUS-sal szemben. Természetesen a kártya sokkal színvonalasabb az SB-16+W8 kombinációnál, mo mái az az utóbbi párosítást nem szabad megvenni!

Konkrétan arról van szó, hogy bá az AWE-32 SDK-ja ingyenes (az elején 300 US\$-ért adták volna), de az valahogy nem volt túl versenyképes az ingyenes, és tízmilliószor jobb GUS SDK-val szemben), de gyakorlatilag a hardverközeli rutinok kizárólag LIB-ekben és OBJ-okban vannak, regiszterkiosztás-leírás, stb... = semmi. Nos, mivel a coderok kifejezetten utálnak gyári LIB-eket használni a demóikban (inkább mindent maguk linak meg, sokszor a 'hivatalos' diverekől lényegesen hatékonyabban), emiatt, amennyiben a Creative Labs sürgősen nem változtat a politikáján, a demoscenén nem fog elterjedni a kártya. Emellett megjegyzendő, hogy a Gravis ingyenespéldányokat küldött a kártyájából a nevesebb demócsapatoknak a Creative eről szintűgy megfigyelték, bár lehetséges, hogy ezt az ötletet is lekopplintják majd.

Nos, a demoscenén ezek szerint még legalább egy évig a GUS lesz (marad) az abszolút vezető kártya. De mi a helyzet a játékszenével: hisz ez mégiscsak több embert érdekel.

Aki ismeri a Creative rendkívüli kemény GUS-ellenes húzásait (szerződések szoftvercégekkel, melyben megtiltják a programok GUS-támogatását - az InterNet emiatt megint tele van Creative-ellenes f'ckolással), annak nem nehéz kitalálnia, hogy ezen a scanén az AWE-32, ha lassan is, de biztosan teret liódít. Ugyan mostanság gyakorlatilag az új játékok 60-70 százaléka támogatja a GUS-t, méghozzá nem holmi Roland (legrosszabb esetben SB-) emulátorokon át, de ki tudja, mi hoz a jövő.

Nagyon fontos kérdés ezek után, hogy lehet-e és fognak-e AWE-32-re GUS emulátort írni. Nos, az ötlet felvetődött a nemzetközi fórumokon. Ha tekintetbe vesszük, hogy a GUS Mega-EM-je mennyire fellelthette a GUS fogalmát, ekkor beláthatjuk, hogy az a Creative-nek létérdeke- de még csak tervszinten. Sajnos, a kártyának, áttekintve inkompatibilitásait és gyenge pontjait, 'nagyobb a füstja, mint a lángja' - amíg képtelen a GUS emulációjára, felettlőbb meggondolandó, hogy ne vegyünk-e inkább egy fele/harmadannyiba kerülő GUS-t. Természetesen lla a scanén a tekintetben valami előrelépés történik, akkor azonnal szólok.

Bővebben. A szubjektív vakteszt során nem tudtam a GUS és az AWE-32 között dönteni - mindkét kártya (MI01) hangminősége kiváló. Zajt nem hallottam, ami dicséretes a koral SB-modellek kritikán aluli sistergéséhez mérten. A kártyához szállított ROM hangszer-sample-ok között párat gyengébbnek éreztem a GUS-hoz adott megfelelőjénél - de hát mindenki tudja, hogy házilag is rendkívül egyszerű a két kártya között a patch-konverzió, és RAM-ból is tud az AWE32 játszani (Roland-emulációs módban is - ha jól emlékszem). Objektíven tekintve a kártyát, az a következő tulajdonságokkal bí:

Az alapkártya egy SB16 MultiCO, egy EMU 8000 Enhanced WaveEffect wave-chippel. A kártya így természetesen kompatibilis az SB-16-tal és (létszlegen, lásd az SB-16 kompatibilitási problémáiról a könyvben lrottakat) az SB-vel és CO-ot is meghajt: Panasonic (Creative), Mitsumi, Sony, A Mitsumi 16 bites OMA-ját sajnos NEM kezelli.

Az EMUB000t ROM is támogatja (1M8, General MIDt, és alapképleítésben a RAM-ja 512K8-os, ami szerencsére (két 16M-s SIMM modullal) 28 MB-ig bővíthető (bár a kártyán csak két SIMM számra van hely. Max. 80 ns-os RAM-ok használhatók - de ez a SIMM-eknél nem gond. A RAM-ok nem vegylthetők és mindkét RAM-foglalatnak foglaltnak kell lennie).

Érdekesképpén említem meg, hogy ha két 16 MB-os SIMM-mel váltjuk fel a RAM-ot, a 32 MByte-ból csak azért lát 28-at, mert az első négyie ROM memóriát lapoz. A könyven már írtam a GS-101 és a GS-102, hogy az, elődeihoz képest, több patch-et használ. Ezek a pótlólagos hangszerminták nincsenek a ROM-ban, így ezek GS üzemmódban alapképleítésben elfoglalják az 512k RAM-ot (megjegyzés: a GS üzomódról: a kártyához 11-féle dob-kitet adnak (RAM)). Persze az egyszerűbb GM

emulációjai nincs szükség a RAM-ra - minden hangszert a ROM-ból vesz elő az EMUB000. Az MT-32 üzemmód kb. 100k-t használ el a RAM-ból. Még a RAM-mal kapcsolatban említendő meg, hogy a kártyához adott WAV-editorok képtelenek ezokat a kártya saját RAM-jába rakni/ott editálni. Ez egy nagyon komoly hiba!

Megemlítendő, hogy természetesen a kártya FM és Wave-része párhuzamosan is működhat - így pl. a CokeWalk alatt egyszerre szólhat a 16 db FM csatorna és a Wave rész (külön kártyaként lítja ezeket a Windows!). Windows alatt egyébként minden sequencer tökéletesen működik - OS alatt viszont egyáltalán nem, csak a kimondottan AWE-32-t támogató programok, OS/2 alatt (a GUS egyik legnagyobb tévedése: a két éve lgott OS/2 diverek mindmáig nem készültek el) a kártya driverci állítólág mái béta stádiumban vannak (nocsak, az IBM csak nem részrehajló?). A Windows NT diávereket fojlesztik.

Nagyon fontos tény, hogy az EMUB000 NEM tartalmaz semmiféle MI01-értelmező rutint. Emiatt kell olyan praktikákhoz folyamodni, mint pl. amilyen az AWEUTIL, amely az MPU-401-portra táitó adatokat lrányítja át az AWE32 felé. Emiatt bizony zűrök vannak az MPU-401-et támogató, védett módot használó programok esetében - ilyenkor sokszor csak az S8 módba való visszakapcsolás segített - de hát milyen rohadt dolog FM-et hallgatni! Az MT-32 emulációról szőve, annak a sysex-ét nem támogatja a kártya (csakúgy, mint a Sound Canvas). A kártya, mindent összevetve, Ganoral MI01, Roland GS és Sound Canvas MT-32-kompatibilisnak nevezhető (a Mega-EM-nek megfelelő kompatilitási százalékot feltételezve).

A kártyán megtalálható a csatlakozósor a Wave8latai csatlakoztatásáa (duplaannyi csatorna szólhat egyszerre, stb...).

Összgezve, a helyetekben inkább mégsem venném meg most. Nemcsak ára miatt, hanem azért is, mert rengeteg mellőfogat elkövettek a kártya megalkotásakor, és jövője is onyhén szőve kétséges. Egy lőgi, filléreért meg-szereshető GUS sokkal jobb vételnek tűnik. Perszo türelem iózsát tciemt...

## Az igazító! ELITE.COM

Ki nem olvasott még ELITE szövegeket? Vagy éppen írni próbált amőgy igazán ELITE módon? Ugye, milyen cool, hogyha nem kell az embernek állandóan a SHIFt-et nyomogatnia, ha pl. IRC-n ELITE-kedik? Ugyan a scanén már megjelent egy Elite.EXE (vagy .COM?), az utolsó verziója 2.0 (tavalý november téjkén), de arról tudni kell, hogy csak kész szövegfile-okal képes ELITESíteni, gépelés közben nem váltogatja a SHIFt-et és nem szűr be görög karaktereket (bái amőgy nagyon cool, valami tizlőle ELITE charsetet ismer). Használóan léteznek ELITE IRC SCRIPTek, azok viszont csak IRC alatt használhatók. Nos, itt az univerzális megoldás (perszo lehet változtatgatni - pl. érdemes az t-t állandóan kcskie konvertálni, a t.t.!).

```
ASSUME CS; Code
Code SEGMENT WORD PUBLIC '_Code'
org 100h
Start: jmp Install
INT9OFF DW 0
INT9SEG DW 0
```



```

sub al,c1; G = egyenletesen n6 2*(0-tól
OF-ig)
shl al,2
out dx,al
xor al,al
out dx,al; 8 = 0
loop sarga szinek
mov cx,16; sárga -> fehér színskála
fehér szinek;
mov al,60
out dx,al; R, G = #60
out dx,al
mov al,16
sub al,cl
shl al,2
out dx,al; 8 = 2*(0...0f)
loop fehér szinek
mov cx,216; marad 256-8-16-16
szin = 216- ezeket fehérre állítjuk
mov al,63; R=G=8=max=#63 a teljes
lényerejű fehérhez
maradék:
out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop maradék
WaitUntilKeyPressed:
push ds
pop es; ES most szintén az adatainkra
mutat
cld; növekvő irányú tömbműveletek
lea di,flames+64; (ES:DI = seg:offs
[flames] + 64
mov si,di; SI = DI
add si,32; tehát SI = DI + 32. lásd: 32
byte reprezentál egy sort, és az alább levő
sort 'másoljuk' feljebb egygyel
mov cx,61*16
rep movsw; az egész tömböt egygyel
felfelé húzzuk
add di,6
mov cx,4; 4 értéket fogunk felvenni, amit
az új lógnba felvesszünk
@put hot spots:
push di; elmentjük a RAN00M hívása
előtt a fontosabb regisztereket
push cx
push di
mov ax,20; 0..19 tartományban kérünk
egy véletlenszámot
call random; a rutin a CoV előző
számában található lásd a kód végén a
kommentet!)
pop di
add di,ax; di = di + az új X koordináta
push di; elmentjük
mov ax,190
call random; 0...189, Al-ben kapunk így
vissza hasznos eredményt
pop di; a 0..19-cel megnövelt, random X
koordináta
pop cx
mov ah,al
mov [di],ax; a hotspot felélesztése
pop di
loop @put hot spots; most csupán 4
hotspot-ot állítunk be (tekintve a kis X
irányú kiterjedést)
mov word ptr x,1; x, y: lásd a data
szegmensbeli deklarációt: az épp vizsgált
sor, ill. oszlop.
mov word ptr y,1
@scanning flames; na, most dobjuk be a
már említett 8-környezd-pontból történő
átlagképzést!
mov di,y
shl di,5
add di,x
xor ax,ax; AX = 0, BX = 0
xor bx,bx
mov bl,flames[di-33]; bal fent
mov al,flames[di-32]; fent
add bx,ax
mov al,flames[di-31]; jobb fent
add bx,ax
mov al,flames[di-1]; balra
add bx,ax
mov al,flames[di+1]; jobbra
add bx,ax
mov al,flames[di+31]; bal lent
add bx,ax
mov al,flames[di+33]; jobb lent
add bx,ax
add bx,ax; itt kétszer adjuk hozzá a jobb
alsó pixel értékét az eredményhez. Ez is
próbalkozás eredménye :-)
```

```

shr bx,3; 8-cal osztunk
mov new_flames[di],bl; és elmentjük
inc x
cmp word ptr x,32
jb @scanning flames; a sorban teljesen
végigmegyünk (persze a két legelső pont
kivételével). Amennyiben ezzel végeztünk
(Jump Below nem ugrik), akkor ugyanezt
mind a (64-1-1) sorra elvégezzük.
mov word ptr x,1; visszaállunk az 1. osz-
lopra
inc y; és a következő sorra lépünk
cmp word ptr y,64
jb @scanning flames; minden sorra
lea di,flames
lea si,new_flames; és a kiindulási tömböt
átnyomjuk a screen-tömbbe
mov cx,64*16; wordokat nyomunk
(majdnem 2* gyorsabb, mintha 64*32-
szer byte-okat másolnánk)
rep movsw
mov ax,0a000h; és kirakjuk a
képernyőre: bal alsó sarok.
mov es,ax
lea si,flames
mov di,320*135
mov bx,60
@screen put:
mov cx,16
rep movsw
add di,320-32
dec bx
jnz @screen put
mov dx,03dah; retrace-re várunk
@vert retr1:
in al,dx
test al,8
je @vert retr1
@vert retr2:
in al,dx
test al,8
jne @vert retr2

in al,60h; nyomtunk ESC-et?
cmp al,1
jne WaitUntilKeyPressed

mov ax,0003h; Textmód, exit.
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h
Oemo EndP
```

; ide írjátok be a KezdoRand dd 0-tól az EndP-ig a Random rutint (előző CoV)!

Code ends  
ENO Oemo

A rutint érdemes kibővíteni úgy, hogy mind a négy sarkban (a jobb oldalhoz a di betöltésénél (mov di, 320\*135 + valami) (319-32)-t adjunk!) éjjan láng (ha azonos lángokat használunk, akkor persze az egész rutin sokkal gyorsabb lesz!). Ez kezdők által is megcsinálható kézimunka-blokkműveletek vagy belső változók, nem kell hozzá más, csak türelem és megfelelő mennyiségben adagolt label.

### Az X-Mode

Vissza-visszatérő téma a scanén az, hogy írjunk végre vmit az X-mode-ról, mivel a magyar irodalomban (diskmagokban sem!) semmi sem jelent meg ezidáig a dologról. Az X-mode előnyeiről valószínű mindenki tud: valamennyivel kultúráltabb, magasabb felbontást jelent, mint a normál 320\*200\*256, másrészt mivel ilyenkor egy pixel ténylegesen 1:1 kiterjedésű (ún. square aspect ratio-jú), s a normál algoritmusokkal rajzolt körök sem tűnnek nyomorék ellipsziseknek; valamint a fel-le hardware-scrollt is állati könnyen megtehetjük az alanti rutinokkal. Viszont van egy hatalmas hátulütője az X-mode-nak: a sebesség. Emiatt erősen meggondolandó, hogy normál grafikákat tegyünk-e így ki a képernyőre. Szerencsére maga a kódolás egyáltalán nem bonyolult, és így legálabb betekintést nyerhetek abba is, hogy NORMÁL 320\*200\*256-os módban hogy használhatjuk fel a videokártya kihasználatlan min. 192k RAM-ját. Rádásul a rutinok olyanok,

hogy megfelelően szabványos illesztési felülettel rendelkeznek a külvilág felé. Mindenki tudja, hogy 0A0000h-n van a videoszegmens kezdete, és az offset a következő igen egyszerű képlettel számolható: offset = (320\*y) + x, s csak belőjük a 8-bites színregisztert címző értéket és máris az adott színnel ott pompázik a pixel (az olvasás hasonlóképpen piszok egyszerű - nincs maszkolás meg egyéb lamerkodás, mint a 16 színű módokban!). Viszont, az nem éppen közismert, hogy az alap-VGA-mód egyáltalán nem memóriatakarékos, ugyanis 256k-t használ fel egyetlen, fizikailag csak 64k-s kép letárolására (míg a 16-színű módokban a VGA kártyán több (virtuális) képet is eltárolhatunk!). Hogy is működik ez? Nos, a VGA hardver a memóriáját 4 bitplane-be szervezi (ahogy már ismerjük az EGA módok alapján, amikor is ezek a plane-ek a vörös, zöld, kék és intenzitás-színeket állítják be (EGA)). Amikor egy pixelt módosítani próbálunk, akkor a Write Plane Enable regisztert beállítjuk a megfelelő plane-re - míg az olvasás lényegesen nehezebb, hisz egyszerre csak 1 bitplane-ről olvashatunk. Mivel a videoszegmensben sima offsetcímmel címezve 64k-t érünk el, ez 8\*65,536 = 524,288 16-színű pixelt jelent - és ez azt jelenti, hogy 320\*200\*16-ben 8 lapunk van, míg 640\*480\*16-ban kettő. Érdekes módon, VGA üzemmódban nincs ilyen logika alapján működő (csak éppen ott 8 plane-et használó és hasonlóképp takarékos) memóriaszervezés - helyette ott van a lényegesen egyszerűbb, de memóriazabáló, már ismert címzésű módszer. Illetve mégsem olyan ismeri, hisz jó, ha azonnal tisztázzuk, mi is történik, ha belőnkünk valamit a VGA memóriájába, azaz A000:XXXX-re. Amikor egy byte-ot számot belrünk a memóriába, az automatikusan kiválasztja a már említett, egymás után fűzött 4 bitplane (ebből 4 db van!) 4\*64k = 256k, lát-szik, hova is tűnt az a bizonyos 192k!) valamelyikét - mégpedig a cím legelső két bitje alapján. Aztán ENNEK a lapnak a címére nyomja be az egybyte-os színregiszter-értéket a rendszer (az olvasás teljesen hasonló!). Látszik, minden 64k-s lepon csupán 16k-t (minden 4. byte-ot) használunk fel ténylegesen (mellesleg ezért is hívják ún. chained módnak a VGA 256 módot). Szerencsére a VGA-nak van egy olyan címzhető konfigurációs bitje, az ún. Chain-4 (3. bit, 03c4h, Index 4), ami 16 színű üzemmódban 0, míg a rendes 13h-s módokban 1, és pont ez kapcsolja be a fent vázolt VGA-lapozást. Persze annak a bitnek az átkapcsolása nem jelenti még a 256-színű üzemmód bekapcsolódását. Nos, miután ezt a Chan-4 módot kikapcsoltuk (0), ugyan elvesztettük az eddig olyan egyszerű címzést, valamint egy csomó sebességet (a már említett FILL-es alkalmazás kivételével), de nyertünk 192k memóriát. Ilyenkor tehát minden byte négy pixel címez (amikor minden negyedik pixel azonos plane-en van!). S így, mielőtt bármit is írunk a VGA memóriába, jó lesz, ha meggyőződünk arról, hogy a Write Plane Enable regiszter megfelelően fel van-e készítve, hogy ebből csak egyetlen pixelt gyűjtsünk ki ténylegesen - látszik, rengeteg OUT-ra szükségünk lesz a regiszterek felé. Ezek szerint már a memóriaproblémákat megoldottuk - most már csak azt kell megtárgyalni, hogy is kapcsoljunk át X-mode-ba, közvetlen regiszter/árrással (ui, mint sekan tudják, természetesen NINCS külön definiált, a Set video mode által beállítható X-mode). Őe először is lássuk, hogy is kell átkapcsolni azt az ominózus Chan-4 bitet.

/o width, height; az aktuális, bekapcsolni kívánt videoüzemmód pixelszáma (320\*200/240). widthBytes: megadja, hogy egy képernyősor hány byte-ból áll (norm. VGA módban ez egyenlő a width-szel, de amennyiben 1 byte több pixelt is címez,



megszerzén kisebb lesz az az érték) \*/  
int width, height, widthBytes;

/\* actStart: az épp írt (de nem kötelezően látott) page címe, míg visStart a képernyőn levő (látható) lap címét tartalmazza. Persze ez utóbbit a VGA Screen Start regiszterébe is át kell adnunk, míg az előbbi csak a rajzolótáblánál használt eltoláskor kell alkalmazni: lásd a későbbi példákat \*/  
unsigned actStart, visStart;  
set320x200x256\_X()

```
{
union REGS r;
/* VGA BIOS, mode 13h */
r.x.ax = 0x0013;
int86(0x10, &r, &r);
/* A Chain-4 bit kikapcsolása (3. bit, index 4, port 0x3c4) */
outport(0x3c4, 0x0604);
/* Word mode kikapcsolása (Mode Control regiszter (CRT Controller (index 0x17, port 0x3d4)) */
outport(0x304, 0xE317);
/* Double-word mód bekapcsolása (Underline Location regiszter bekapcsolása (index 0x14, port 0x3d4)) */
outport(0x304, 0x0014);
/* FOR: kitöröljük az egész memóriát, miúgy a 4 plane-et kiválasztva és az egész szegmensbe 0-t írva */
outport(0x3d4, 0x0F02);
memset(vga + 1, 0, 0xffff);
vga[0] = 0;
/* És végül a globális változókat felparameterezzük: ne leledjünk, még mindig csak 200 sorunk van! */
width = 320;
height = 200;
/* Mivel minden byte 4 pixelt címez, ezért egy scan line byte-okban mért szélessége egyenlő az ott található pixelek számának */
widthBytes = width / 4;
/* Kezdetben a látható és az általunk futtatásokkal elért page-et azonos címre, mégpedig 0000:0000-ra állítjuk */
actStart = visStart = 0;
}
```

Ebből a kis lorrásból már látszik, hogy már a kívülről is látható két változó, az actStart és visStart segítségével válthatunk (végül) a VGA min. 256k memóriájában található lapok között. Most egy-két rutin: setActiveStart: a bemenő paraméterre állítja az épp elért lapot; setVisibleStart: melyik byte-ról induljon az aktuális képernyőtartalom megjelenítése; a két setXXXXPage(): ez a paraméterként átadott lap offset címét határozza meg, immár figyelembe véve a változó függőleges és vízszintes méreteket, valamint a lap logikai szárait (az első lap a 0).

```
setActiveStart(unsigned offset)
{
actStart = offset;
}

setVisibleStart(unsigned offset)
{
visStart = offset;
outport(0x3d4, 0x0C); /* első lyte */
outport(0x3d4 + 1, visStart >> 8);
outport(0x3d4, 0x0D); /* alsó byte */
outport(0x3d4 + 1, visStart & 0xff);
}

setActivePage(int page)
{
setActiveStart(page * widthBytes * height);
}

setVisiblePage(int page)
{
setVisibleStart(page * widthBytes * height);
}
```

És végre: pixel-klgyűjtás ill. beolvasás, amire mindenki várt (erre minden más rutin felépíthető). Mivel minden cím 4. egymás melletti pixelt ér el, ezért MINDIG a Write Plane Enable-n kell állítani az előírt kívánt plane-et (amit mindig az alsó két bit ad meg). Az offsetet is itt számoltuk ki: offset = (width \* y + x) / 4 (erre a címre írhatjuk ki a 256 szln vmelyikét). Mellesleg

itt egy VGA tömbbel jelöltem a VGA memóriáját (A000: offset + actStart).

```
putPixel_X(int x, int y, char color)
{
outportb(0x3c4, 0x02);
outportb(0x3c5, 0x01 << (x & 3));
vga[(unsigned)(widthBytes * y) + (x / 4) + actStart] = color;
}

char getPixel_X(int x, int y)
{
outport(0x3c4, 0x04); /* a plane kiválasztása */
outport(0x3c4 + 1, x & 3);
return vga[(unsigned)(widthBytes * y) + (x / 4) + actStart];
}
```

Nem árt megjegyezni, hogy a Write Plane Enable regiszter nem CSAK egyetlen plane-et választhat ki, hanem egyszerre akár mind a négyet, lásd:  
03c4, index 4: bit3: plane 3 enable  
03c4, index 4: bit2: plane 2 enable  
03c4, index 4: bit1: plane 1 enable  
03c4, index 4: bit0: plane 0 enable  
Eldny: ha egymás melletti 4 pixelt akarunk kiszínezni (polygon, fill), akkor az lényegesen, négyszer gyorsabb lesz (hasznolva, a Write Plane Enable-re menő DUT-okat is érdemes minimalizálni, hisz azok eléggé lassú utastások- ezt má' lent megerősítettem, miért is hátrányos a feltűzetlen mód használata).  
Ha a lapok nincsenek összelűzve, akkor a Write Plane Enable/Read Plane Select regiszterben kell beállítanunk azt, hogy mely lapokra vonatkozzanak Természetesen ilyenkor egy cím 4 pixelt takar.

Végül, hogy kapcsoljunk át 240 soros felbontásra? Miután a már bekapcsoltuk a normál 200 soros unchained felbontást, a vertikális szinkron-polaritás biteket megváltoztatjuk a Misc. Output Regiszterben (épp ezzel érjük el a bevezetőben említett 1:1 aspect ratio-t). A következő pár OUT a függőleges időzítés regisztereit hangolja át a megváltozott vertikális felbontásnak megfelelően (külön lelkomentezve):

```
set320x240x256_X()
{
set320x200x256_X();
outportb(0x3c2, 0xE3);
outport(0x304, 0x2C11); /* írásvédelem kikapcsolása */
outport(0x304, 0x0006); /* vertical total */
outport(0x304, 0x3E07); /* overflow register */
outport(0x304, 0xEA10); /* vertical retrace start */
outport(0x304, 0xAC11); /* vertical retrace vége és írásvédelem */
outport(0x304, 0xDF12); /* vertical display engedélyezésének vége */
outport(0x3d4, 0xF715); /* vertical blanking - indítás */
outport(0x304, 0x0616); /* és beállítás */
/* és átállítjuk a függőleges felbontás kívülről is látható értékét, hogy a későbbi rajzműveletek má' észrevegyék az új függőleges felbontást */
height = 240;
}
```

Végül, aki nem értette volna meg ezt a lapozási technikát, annak itt van egy kis memóriatérkép: először a normál chained üzemi módról, utána pedig az unchainedről.

Plane 0: (első 64kByte)

0	10	310	319
077747778772777		7777776777	

Plane 1: (második 64kByte)

0	10	310	319
217775779777377		7777777777	

Plane 2:

0	10	310	319
7777776777077747		0777477767	

Plane 3:

0	10	310	319
777777777777775		7177757777	

Plane 0 (a vége 79-és NEM 319-ig! Lásd a 4-bites átlagost: 320/4=80 (és 0-ról induló számolás))

0	10	70	79
0482604826048260		0482604826	

Plane 1:

0	10	70	79
1593715937159371		1593715937	

Plane 2:

0	10	70	79
2604826048260482		2604826048	

Plane 3:

0	10	70	79
3715937159371593		3715937159	

## Végül az ASSEMBLY '94-ről

Kommentár nélkül a végeredmény (azokat olvassátok el a diskmagokban!):

### PC DEMO

1. Vorses/EMF
  2. Holistic/Cascade (??? Basszus, pont ezt nem láttam...DirkGent@iRC, ismerteb nevéen Dirk Gently)
  3. Heartquake/Iguana
  4. Wap/Legend Design
  5. Inages/Epical
- PC INTRO
1. Airframe/Prime
  2. The Magic Circle/TET
  3. Fyvush/Jamm
  4. Placebo/Complex
  5. Psychic Flights/Spirits

### CHANNEL MUSIC

1. LizardKing/Triton
  2. Petrol/Absolute
  3. Wolf/Parallax
- MULTICHANNEL MUSIC
1. StarGazer/Sonic
  2. Cube/Hysteria
  3. LizardKing/Triton
- PC 4KB INTRO
1. Stoned/DUST
  2. Optimize/Epical
  3. Fractals/Schwartz
- GRAPHICS
1. Destrop/CNCO
  2. R.W.D & Zinko
  3. Louie/Insane

Még megemlítenéd egy OBASIC-ban írt demó (a Brainwash Inc.-től a Microsoft Rulez), amit ajánlok mindenkinek (a code tényleg trágya, de még ebben voltak a legjobb ötletek). NEM forgatták le a döntőn (ami egyébként a hajnali 4 óraor kelő nap miatt amúgyis meglehetősen lejtelenül folyt), ugyanis diszkvalifikálják a válogatón valószínű a FC-t 'csipkedő' hozzáállása miatt. Volt egyébként még egy-két flamewar a party után az UseNet-en, pl. egyes kanadaiak szítkozódtak, mert állítólag a közönség lütyült, amikor a zászlajukat mutogatták a demóban, de igazán nagy botrány nem volt. Kár, hogy a FC nem mutatott be semmiéle igazán nagy dobást.

Még egy-két kérdésre válaszolok. Mivel a jövő számban mindenképp írok majd a DMA-ról, nem árt megtudnotok, mit is tud, mire képes egy normális gépen (Szikszói Szilárd kérdezte *Komáromból*). Nos, egy 486-on a mem->mem másolás processzorán át 20MByte/sec-mal megy (lemeritem). Ugyanez DMA-val olyan 1.3-1.5MByte/sec. Sajnos nemcsak hogy lenelassú a DMA, de még egyrészt ez sem teljesen független a proctól (így az áll, míg a DMA tölti/üríti a memóriát), másrészt a 0/1. DMA channel általában a hangkártyák számára van fenntartva (persze egyes esetekben átvált, pl. SB meghajtása, vagy DMA-s CD-ROM-ok, mint pl. az összes Mitsumi). Úgy pl. VGA kártyák RAM-jába MOV-olást érdemesebb procin át csinálni. Ha má' szóba került a VGA minél gyorsabb előlése, páran megkérdézték, hogy movsd-val lehet-e/érdemes-e adatokat nyomni a kártyába. NEM, sok olyan VGA kártyával volt má' dolgom, amit egyszerűen nem lehetett így meghajtani (meg aztán az ISA 16 bites busszélessége úgyis rendkívül lecsökkenti a sebességnövekedést).

# SPCH

SPCH. Hogy mi az az SPCH? Hát Short PC Help. Ez lesz az egyik új rovatunk címe, már ha ti is áldásokat adjátok rá. Mint ahogy nevében is utalunk rá (gy. k. short=rövid), Egyelőre MAXIMUM 1 oldalt fog elvenni számonként az újságtól — kezdetben azonban meg fogunk maradni a fél oldalnál. Hogy mivel is fogunk itt foglalkozni? PC-s témában érkező kérdéseitekkel és egyben ez lesz a PC-s Helpline, továbbá igyekszünk kielégíteni a kezdők és potenciális vevők igényeit is. Hasznos rovat lesz a régebbi, elavult(abb) géptípussal rendelkezők számára. Azaz kérdezhettek software témában is. Tehát mostantól várjuk javaslataitokat, véleményeket, ötleteiteket a rovatall kapcsolatban, de természetesen jöhetnek rögtön kérdések is. A borítékra írjátok rá hogy SPCH. Ha eredetileg CoVboynak írtok, de ki akarjátok fejteni véleményeteket a rovatall kapcsolatban, akkor is írjátok rá, elolvasás után rögtön repül CoVboyhoz.

NAFA (SPCH rovatvezető)

## C64

LEMMINGS  
Wasted Time  
A Gálya  
A kastély  
A gonosz herceg  
The Curse  
Mayhem in Monsterland  
Shadow of the Evil  
Logan  
Boom

## Amiga

Legacy of Sorasil  
Banshee  
Elite 2. - Frontier  
James Pond 3.  
Hired Guns  
Space Hulk  
T.F.X.  
Subtrade  
Theatre of Death  
Heimdall 2.

## PC

UFO  
Pacific Strike  
Syndicate  
Inherits of the Earth  
Elite 2. - Frontier  
Goblins 3.  
Doom 1.2  
Ultima VIII.  
Kyrandia 2.  
Lands of Lore

## Plus/4

Bard's Tale I-III.  
Blow  
Snowball  
Magic Candle  
Storm Ac.Europe  
Laser Squad I-II.  
Fish!  
LOM & Doomdark's R.  
Split Person.  
Erik the Viking

**MEGJELENT! — MEGJELENT! — MEGJELENT! — MEGJELENT!**

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A jubileumra megjelent gyűjteményes kiadások korlátozott példányszámban még megrendelhetők!

# Számítógépes 《POKE & TRICKS》 LEXIKONJA

Több ezer  
POKE,  
CHEAT,  
és tipp

C64-re, Amigára,

PC-re és konzolokra

Megjelenik: '94 októberben

Ára: 699,- Ft helyett

(csak a könyv megjelenéséig)

előfizetéssel: 499,- Ft

# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790  
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165  
1191 Budapest, Katlca utca 9. Tel: 280-4267  
Fax: 251-2385, 220-1643  
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.  
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

### Commodore Számítógépek

Commodore Amiga 600/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2,5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239.200,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	151.200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor	
(Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	
Amiga 600/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.992,- Ft
Commodore C-64/II	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hoz)	15.920,- Ft
Commodore Amiga - Eurocart kábel	392,- Ft

### Joystickok

Joystickok szűles választékban  
kaphatók (Dynamics, Duickshot) 696,- Ft-3 032,- Ft

### Mágneslemezek

NoName 3.6" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSHD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
Polaroid 5.25" DSHD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez 111 db/Form	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez 111 db/Form	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez 111db/Form	288,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

### Memóriabővítők

612 Kb-os órási bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
2.0 Mb-os órási bővítő Amiga 500/500 Plus-hoz	7.992,- Ft
8.0 Mb-os órási fasttram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

### Sega Termékek

Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

### Egyéb kiegészítő termékek

Nokia porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Nokia porvédő C-64 I-re és II-re	72,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Swiftly Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midl Amiga Interface	2.800,- Ft
Handycanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Kárpótlólemez (szines) Atari ST-hez	2.392,- Ft
Beyond the muids eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

### G.V.P. Termékek

G.V.P. A1230-1U50/00/4 + DPP-II	79.200,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	9.992,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	127.992,- Ft

## Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

### Alaplapok

386SX-40 Mhz	7.400,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	
ICHIP, AMI	10.180,- Ft
486SLC-33 Mhz 84 KB Cache	
(ETED, IBM OEM)	9.992,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, IAMI	17.440,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa LB	
IDPTI, AMI	19.200,- Ft
486SLC2-50 Mhz	12.120,- Ft
486DLC2-50 Mhz + coprocessor	15.520,- Ft
486DX-XXMhz 256 KB Cache, 3 Vesa	
No CPU IAMI	9.280,- Ft

### Processzorok, koproc-ok

KT387DX 40 Mhz koproc.	2.592,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz 1487 SLC	3.120,- Ft
ULSI 387 DLC-40 Mhz	3.600,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	16.500,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	19.488,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	24.640,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	18.500,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	20.088,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	19.920,- Ft
486DX2-50 Mhz AMD	23.728,- Ft
486DX2-50 Mhz INTEL	25.360,- Ft
486DX2-66 Mhz AMD	24.992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	27.640,- Ft
486DX4-75 Mhz INTEL	65.992,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	73.992,- Ft
Processzor-ventilátor	696,- Ft

### FAX-modemek

2DLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
2DLTRIX 14400 BPS belső	13.992,- Ft
2DLTRIX 14400 BPS külső	19.680,- Ft
2DLTRIX 28800 BPS belső	25.280,- Ft

### FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse

1.2 Mb FDD Panasonic	4.880,- Ft
1.44 Mb FDD Panasonic/Chinon	3.632,- Ft
AZTEC CD-ROM dupla sebesség	
vezérlő, közvetlen play	18.500,- Ft
102 gombos keyboard (Angol)	1.792,- Ft
102 gombos keyboard (Magyar)	1.840,- Ft
102 gombos keyboard BTC (Angol)	2.128,- Ft
ACDMP mouse + SW	854,- Ft
DEXA mouse + SW	1.216,- Ft
Micro mouse + mini pad + SW	980,- Ft
True mouse 1 + pad + holder + SW	1.858,- Ft
MICROSOFT DEM mouse eredeti	3.520,- Ft

### Hangkártyák, Kézi scanner

Sound Blaster passzív hangszóró	
(1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró	
XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster 2.0	7.080,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.280,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	18.840,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MULTI CD	21.440,- Ft
Mono kézi scanner 258 szürke + SW	13.892,- Ft

### Ramok, Winchesterek

414256 DP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.292,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.600,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14.992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18.992,- Ft
280 Mb Seagate winchester	20.992,- Ft
340 Mb Quantum winchester	22.500,- Ft
420 Mb Seagate winchester	27.600,- Ft
420 Mb Conner winchester	23.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	37.992,- Ft
HDD beépítő keret	120,- Ft

### Számítógépházak

Babyház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Monitoron + 200 W táp led	4.296,- Ft
Monitoron + 200 W táp led, frek	4.400,- Ft
Monitoron + 200 W táp led, frek	5.688,- Ft
Nagytoron + 200 W táp led, frek	7.880,- Ft
300 VA szűnetmentes tápegység	11.120,- Ft

### I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 251P1G	1.088,- Ft
Humicam IOE/HDD/FDD 251P1G Vesa	2.264,- Ft
RFALTFK VGA 256 Kb RAM	3.120,- Ft
Trident 8900 VGA 0 KB RAM	2.800,- Ft
Trident 8900 VGA 1/1 MB RAM, TC	6.840,- Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB, Vesa, TC	9.360,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 MB, TC	9.600,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 MB, Vesa, TC	11.240,- Ft
Tseng ET-4000W32 1/2 MB, Vesa, TC	13.480,- Ft
Avance 1/2 MB, VESA, TC	9.240,- Ft
S3 1/2 MB, VESA, TC	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11.360,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	16.240,- Ft

### Monitorok, Szoftverek

14" Mono SVGA (800x800)	9.992,- Ft
14" Svgn (1024x768, 0.28, AXION	25.200,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad, NI)	
AXION	28.960,- Ft
15" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad, NI, OIG)	
AXION	39.992,- Ft
14" üveg monitor filter, földelhető	
"kantáros"	720,- Ft
MS-Dos 8.2	6.880,- Ft
MS-Windows 3.1 magyart	4.640,- Ft
Coral Draw 5.0 CD	69.800,- Ft
CD-ROM játékprogramok	3.992,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babynáz, 1.44MB FDD, IDE +	14" VGA mono, 256KB VGA			14" SVGA color, 512KB VGA				
251P1G, 101 gombos bill.	210MB	260MB	420MB	210MB	260MB	420MB	540MB	720MB
386DX-40MHz/2MB RAM	57.412.-	59.424.-	62.392.-	73.748.-	75.760.-	78.728.-	92.760.-	113.168.-
386DX-40, 128KC, 4MB	67.372.-	69.384.-	72.352.-	83.708.-	85.720.-	88.688.-	102.720.-	123.128.-
486SLC33, 64KC, 2MB	60.004.-	62.016.-	64.984.-	76.340.-	78.352.-	81.320.-	95.352.-	115.760.-
486DLC40, 128KC, 4MB	74.652.-	76.664.-	79.632.-	90.988.-	93.000.-	95.968.-	110.000.-	130.408.-
486DX33, 256KC, 4MB	82.992.-	85.004.-	87.972.-	99.328.-	101.340.-	104.308.-	118.340.-	138.748.-
486DX40, 256KC, 4MB	84.992.-	87.004.-	89.972.-	101.328.-	103.340.-	106.308.-	120.340.-	140.748.-
486DX2-66, 256KC, 4MB	91.484.-	93.496.-	96.464.-	107.820.-	109.832.-	112.800.-	126.832.-	147.240.-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!